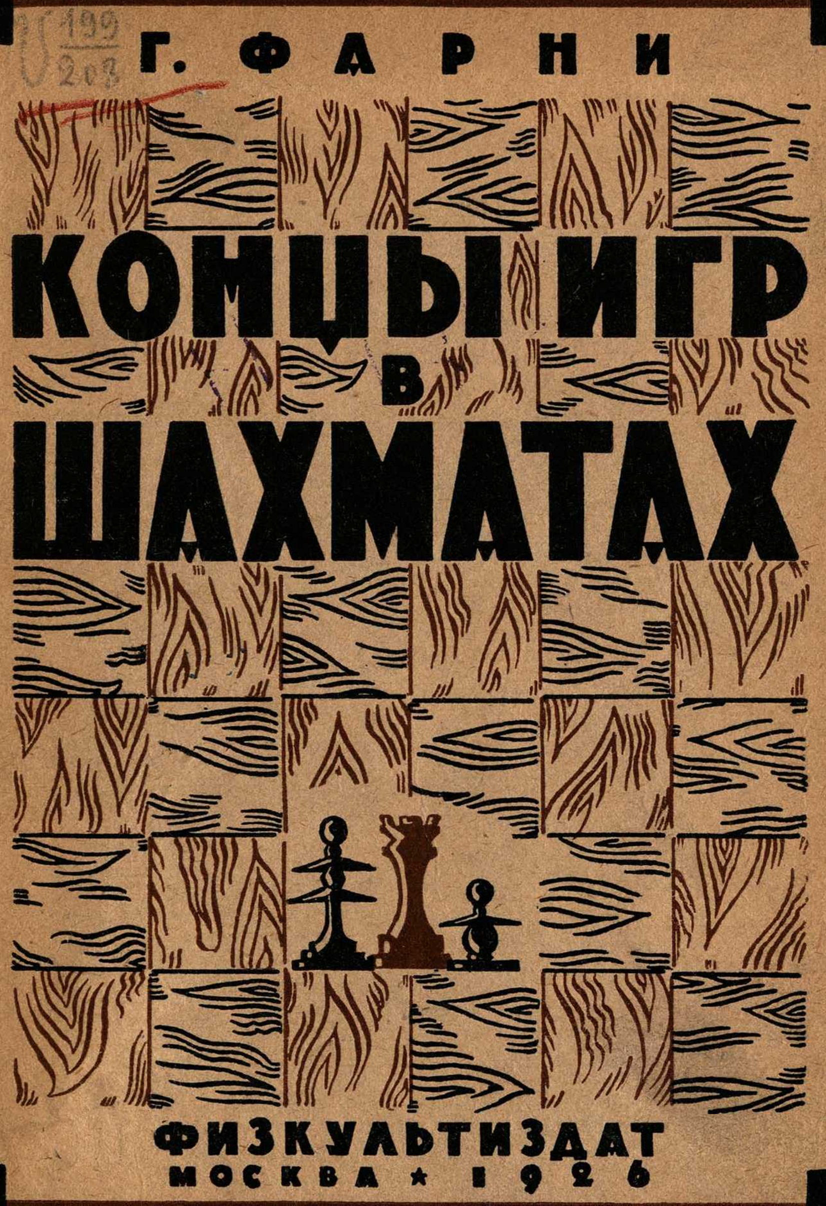
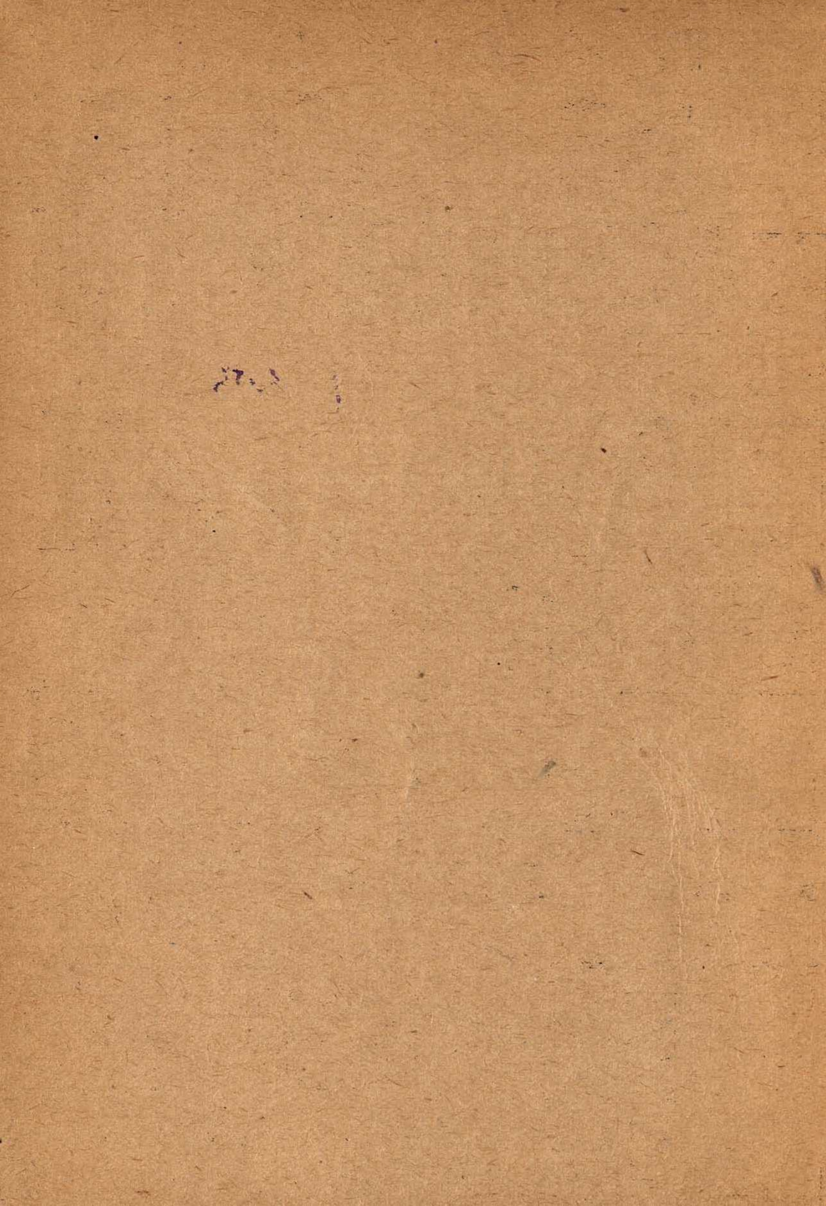

Л. Б.



Г. ФАРНИ
КОНЦЫ ИГР
В
ШАХМАТАХ
ФИЗКУЛЬТИЗДАТ
МОСКВА * 1926



Г. ФАРНИ

КОНЦЫ ИГР В ШАХМАТАХ

С предисловием
В. Н. ПЛАТОВА

Пер. с нем. И. П. Л-ва под ред.
В. И. НЕНАРОКОВА

ОДОБРЕНО ВСЕСОЮЗНОЙ
ШАХМАТНО-ШАШЕЧНОЙ
СЕКЦИЕЙ В. С. Ф. К.

ИЗ-ВО ВЫСШЕГО СОВЕТА ФИЗИЧЕСКОЙ КУЛЬТУРЫ
МОСКВА — 1926 г.



Главлит № 38.495. Тираж 5.000.
Тип. Из-ва МГСПС „Труд и Книга“. Москва, Б. Якиманка, 32.

Предисловие

В то время как в теории дебютов до сих пор дебатируется старый, но вечно новый вопрос, как начинать партию, как вести игру, идет спор о преимуществе того или иного стиля, ищут „новых идей“, теория концов игр дает нам положения, настолько прочно установленные, что их с уверенностью можно назвать незыблемыми основами шахматной игры. Это обстоятельство об‘ясняется тем, что область концов игр в силу сравнительной простоты позиций и ограниченности материала легче всего поддается теоретическому изучению.

Книжка Г. Фарни, посвященная концам игр, не является систематическим изложением теории концов игр, наподобие „Теории и практики концов игр“ И. Бергера, в которой можно найти ту или иную справку по интересующему вопросу из области концов. Книжка Фарни, это—практическое руководство, имеющее целью на отдельных, наиболее типичных положениях познакомить начинающего с областью концов игр, не менее важной, чем область дебютов. И начинающему необходимо твердо изучить эти положения. В этом смысле это — необходимое пособие при изучении концов

игр, тем более, что книг, посвященных этому вопросу, на русском языке почти нет.

Эта книжка, необходимая для всякого начинающего, желающего практически ознакомиться с шахматной игрой, необходима и для любителя, который хочет отдать свой досуг ознакомлению с одним из видов шахматного искусства—с этюдом. Такому любителю безусловно можно рекомендовать эту книжку, ибо знание подробных элементарных положений—первая ступень к решению этюда.

Автор, однако, не довольствуется приведением уже известных положений. Являясь не только сильным практическим игроком, но и композитором этюдов, он приводит несколько не сложных, но живых построений, являющихся, пожалуй, переходной ступенью к этюду в собственном смысле слова. Некоторые из этих позиций являются переработкой известных положений других композиторов.

В. Платов.

Предисловие автора

Предлагаемая книжечка не претендует на название учебника концов игр в шахматах; она не является также полным сборником примеров. Каждый шахматист поймет, что на протяжении нескольких десятков страниц нельзя дать всей теории столь богатых возможностями концов игр.

Специалисты, однако, знают, что из этой массы материала выделяются некоторые типичные положения, которые постоянно встречаются в том или ином виде. Этими положениями можно легко овладеть, разобрав ряд характерных примеров.

Цель настоящей книжки и заключается в том, чтобы помочь в этом шахматисту, притом не только начинающему, но и более опытному.

Во время моих шахматных гастролей мне неоднократно задавались вопросы, как следует играть в том или ином конце игры, что правильно и что неправильно,—и сплошь да рядом я встречал опытных игроков, удивлявшихся легкости, с которой можно об'яснить почти любое из этих положений, если разобрать частный случай и найти его существенные моменты.

В предлагаемой книжке я стараюсь дать ответы на подобного рода вопросы, при чем пытаюсь это

делать не по-преподавательски сухо, но по возможности просто, кратко и сжато. И вместе с тем, тот, кто даст себе труд просмотреть и продумать примеры в их последовательности, увидит, что весь материал расположен вполне систематически.

Играть и думать — вот в чем несравненная, неисчерпаемая прелесть нашей игры.

Об'яснение нотации

Ходы указаны в полной и сокращенной нотации. При сокращенной нотации записывается лишь поле, на которое фигура становится, и первая буква названия этой фигуры (если это не пешка). Напр., вместо Л a6—f6 пишется Л f6, вместо e2—e4 просто e4. Только в том случае, когда на одно и то же поле могут пойти две одноименные фигуры, напр., два коня, сокращенно указывается, какая именно фигура делает ход. Если, напр., белые кони стоят на d4 и e5 и ход делается одним из коней на f3, то необходимо указать, каким конем ходят белые, а именно, К df3 или К ef3. При взятии пешкой указываются лишь вертикальные ряды, напр., вместо c5 : b4, пишется cb.

Если пешка достигает последней линии и таким образом превращается в фигуру, то после хода ставится начальная буква той фигуры, в которую она превращается, напр., e7—e8 Ф.

Кроме того, при записи ходов применяются еще следующие знаки:

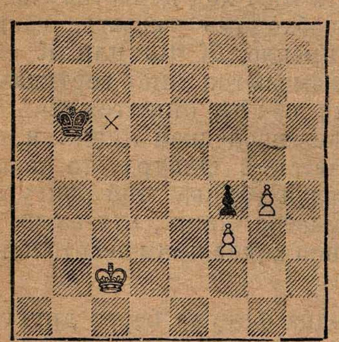
:	означает,	что одна фигура берет другую.
+	„	шах.
×	„	мат.
0—0	„	короткую рокировку.
0—0—0	„	длинную рокировку.
!	„	хороший ход.
?	„	плохой ход.

Оппозиция

Если один король в отношении к другому становится в такое положение, что заставляет последнего отступить назад или отойти в сторону, то говорят, что первый король занял оппозицию.

Оппозиция очень важна, особенно в пешечных концах.

Вот несколько примеров.



Черные, хотя у них и пешкой меньше, достигают ничьей, если займут оппозицию.

Само собою разумеется, что черные, занимая оппозицию, должны следить и за тем, чтобы пешка g4 не дошла до поля g8, где она превратится в ферзя. Потому они должны сделать такой ход, чтобы с занятием оппозиции одновременно вступить и в квадрат пешки g4. Оппозиция в данном случае необходима для того, чтобы не допустить белого короля на поля d4 или e4, после чего теряется пешка f4.

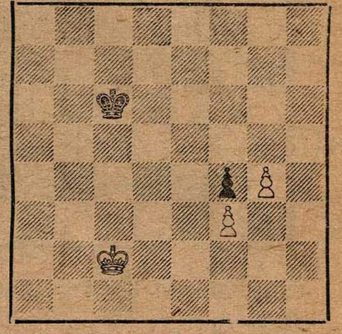
Черные идут 1. . . Кр c6 (см. диагр. 1), после чего возможны следующие 3 варианта:

1). 1. . . Кр c6 2. Кр c3 Кр c5 3. Кр b3 Кр d5 (косая оппозиция; нельзя 3. . . Кр b5, из-за 4.

g5 и выигр.) 4. Кр b4 Кр d4 5. Кр b5 Кр d5 6. Кр b6 Кр d6 7. Кр b7 Кр d7—ничья.

2). 1. . . Кр c6 2. Кр c3 Кр c5 3. Кр d3 Кр d5 4. Кр d2 Кр d6 5. Кр c3 Кр c5—ничья.

3). Мы убедились, что ходами короля белым не удается прорваться и выиграть; попытаемся теперь движением пешки g4 отвлечь черного короля и, заняв белым королем поле e4, завоевать пешку f4. 1. . . Кр c6 2. Кр c3 Кр c5 3. Кр d3 Кр d5 4. g5 Кр e5! 5. g6 Кр f6 6. Кр e4 Кр : g6 7. Кр : f4 Кр f6, и опять ничья.



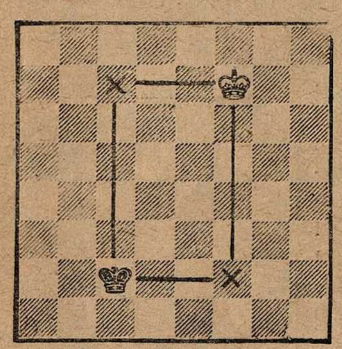
Черные при своем ходе достигают ничьей и без оппозиции, т. к. белые не могут использовать отдаленной оппозиции, которою они занимают, чтобы попасть своим королем на e4. При попытке приблизиться к черному королю они теряют оппозицию.

Напр.: 1. . . Кр d6 2. Кр d2 Кр c6! (плохо 2. . . Кр e6?, из-за 3. Кр c3, и белые через c4 и d4 проникают на e4, чему черные не могут воспрепятствовать ходом 3. . . Кр d5, ибо после 4. Кр d3! белые с помощью оппозиции добиваются своего) 3. Кр e2 Кр d6 4. Кр d3 Кр d5—ничья.

Если белые попытаются выиграть иным способом, а именно, проводя своего короля на h4, то черные могут этому воспрепятствовать, поставив своего короля на g5 в тот момент, когда белые дойдут до h3. Допускать белого короля на h4 нельзя, ибо тогда, продвинув пешку g4, белые пойдут королем на g4 и завоюют пешку f4.

Учение об оппозиции

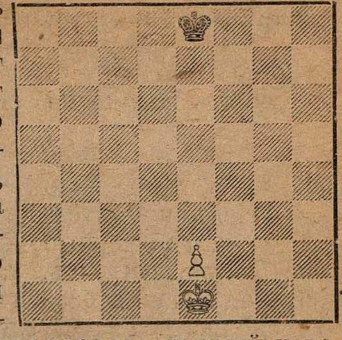
Маэстро Марко указал способ, как в любом случае легко определить, возможно ли занять оппозицию. Способ этот состоит в следующем: король занимает оппозицию в том случае, если при своем ходе может занять такое поле, которое с полем короля противника образует прямоугольнки, состоящий из нечетного числа полей.



Здесь белые ходом Кр f7 — e6 занимают оппозицию, т. к. прямоугольник c2 — c6 — e6 — e2 — c2 составляет **нечетное** число, 5 × 3=15. Мы видим, что после хода белых Кр e6 черные уже не могут стать на какое либо поле, образующее прямоугольник с нечетным количеством полей, напр., если черные идут Кр c3, от получается 3×4=12, при ходе Кр b1 — 4×6=24, и т. д.

Может ли одна пешка выиграть или нет, зависит всецело от положения. Нелегко провести пешку в ферзя даже и в таких положениях, где выигрыш достигается форсированно, — для этого требуется хорошее знание теории. Ничего не стоит крайняя пешка (т.-е. находящаяся на линиях a или h), если перед нею стоит неприятельский король.

Здесь белые при своем ходе выигрывают, при ходе черных—ничья. Запомните следующие правила: если король может стать **на два поля впереди своей пешки**, то он выигрывает независимо от того, займет ли он при этом оппозицию или нет; выигрыш достигается и в том случае, если король станет на одно поле впереди пешки, т.-е. непосредственно перед ней, но при этом займет и оппозицию. Существует одно исключение: король, стоящий непосредственно перед пешкой, хотя бы и без оппозиции, выигрывает, если уже находится на 6-ой линии. Напр., в положении белые Кр е6, е5, черные Кр е8, белые при своем ходе идут 1. Кр d6 (получилось положение, где белые, находясь на 6-ой линии на одно поле впереди пешки, не имеют оппозиции) Кр d8 2. е6 Кр е8 3. е7 Кр f7 4. Кр d7 и выигрывают, т. к. пешка проходит в ферзи.



В положении диаграммы при ходе белых последует:

1. Кр е1 — d2	Кр е8 — е7
2. Кр d2 — е3	Кр е7 — d6
3. Кр е3 — е4	. . .

Белые добились того, что их король на 2 поля впереди пешки. Черные хотели этому воспротивиться, только опоздали на один ход.

3. . . .	Кр d6 — е6

Теперь белые не могут больше двинуться королем вперед, но они ходят пешкой и таким образом завоевывают оппозицию.

4. е2 — е3	. . .

Король стоит на одно поле впереди пешки, занимая, однако, оппозицию.

4. . . . Кр c6 — d6

5. Кр e4 — f5 . . .

Опять король на два поля впереди пешки.

5. . . . Кр e6 — e7

6. Кр e4 — e5 Кр e7 — d7

7. Кр e5 — f6 ! . . .

Очень поучительной ошибкой был бы ход 7. e4. Тогда черные играют Кр e7!, и белые уже не могут выиграть, т. к. стоят на одно поле впереди пешки без оппозиции. Игра могла бы продолжаться следующим образом: 7. e4? Кр e7! 8. Кр d5 Кр d7 9. e5 (теперь король даже рядом с пешкой и ничего сделать не может) Кр e7 (черным необходимо занять на последней линии оппозицию, иначе они проиграют) 9. e6 Кр e8! (чтобы на 10. Кр d6 занять оппозицию ходом Кр d8) 10. Кр d6 Кр d8! 11. e7+ Кр e8 12. Кр e6 — пат.

7. . . . Кр d7 — e8

Если 7. . .Кр d6, то 8. e4!

8. Кр f6 — e6 . . .

чтобы остаться перед пешкой.

9. . . . Кр e8 — d8

10. e3 — e4 . . .

Теперь можно двигать пешку.

11. . . . Кр d8 — e8

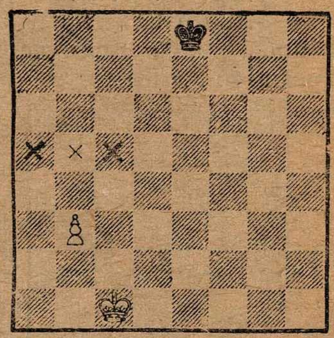
12. e4 — e5 Кр e8 — d8

13. Кр e6 — f7 Кр d8 — d7

14. e5 — e6+ Кр d7 — d8

15. e6 — e7+ и выигрывают.

Поучительный пример проведения пешки в ферзи с помощью оппозиции



Белые могут выиграть лишь проведя своего короля через b2 и a3 на a4, чтобы завладеть „критическим“ полем a5 (критическими полями называются те, обладание которыми имеет решающее значение для исхода партии), на котором белый король будет стоять на 2 поля впереди пешки.

Попытка выиграть прямым путем не достигает цели, напр., 1. Кр c2 Кр d7 2. Кр c3 Кр c7 (не 2 . . . Кр c6, т. к. тогда белые, сыграв 3. Кр c4, станут на одно поле впереди пешки с оппозицией) 3. Кр b4 (если 3. Кр c4, то Кр c6!) Кр b6 4. Кр a4 К a6 — ничья.

Опытный шахматист, знающий, что король, стоящий на 2 поля перед пешкой, выигрывает независимо от оппозиции, увидя, что черный король наиболее удален от поля a5, будет атаковать это „критическое“ поле следующим образом:

1. Кр c1 — b2 !	Кр e8 — d7
2. Кр b2 — a3	Кр d7 — c6
3. Кр a3 — a4	Кр c6 — b6

Теперь черные заняли бы оппозицию, если бы черный король, вместо b6, мог пойти на поле a6.

4. Кр a4 — b4!	. . .

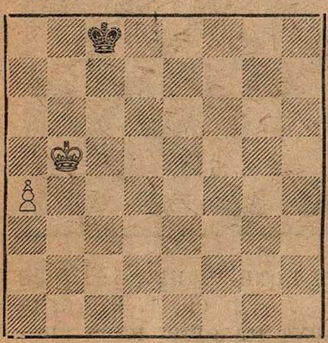
Перед пешкой, с оппозицией !

Белый король, находясь перед своей пешкой, занимает оппозицию на расстоянии нечетного чи-

сла полей от черного короля, который теперь вынужден отступить.

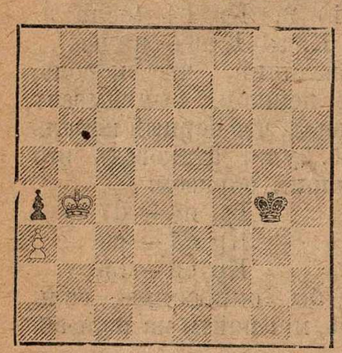
4. . . . Кр b6 — c6

5. Кр b4 — a5 и выигрыв., как показано на пред. диагр Если черные, вместо 4 . . . Кр c6, играют 4 . . . Кр a6, то 5. Кр c5.



Крайняя пешка одна не может выиграть, если король противника остается в углу. Черные играют:

1. . . . Крc8 — b8
2. a4 — a5 Крb8 — a8
3. a5 — a6 Крa8 — b8
4. Крb5 — b6 Крb8 — a8
5. a6 — a7 пат.



Белые при ходе черных выиграть не могут.

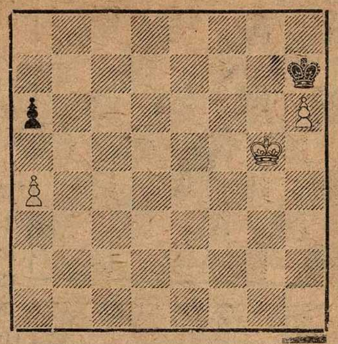
1. . . . Крg4 — f5
2. Крb4 : a4 Крf5 — e6
3. Крa4 — b5 Крe6 — d7

Если бы здесь был ход белых, то выигрыш достигался ходом Кр c6 ! (не допуская черного короля в угол).

4. Крb5 — b6 Крd7 — c8
5. Крb6 — a7 и ничья.

Если белые захотят продвинуть пешку, то они должны будут уйти своим королем из угла, куда тотчас же проникнет черный король.

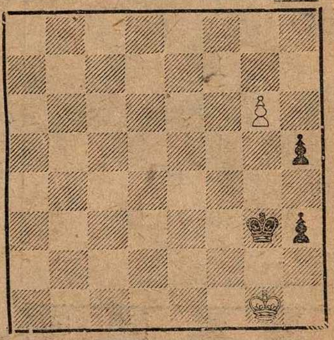
Белые при своем ходе выигрывают; при ходе черных ничья ходом 1 . . . a6 — a5.



1. a4 — a5! Kph7 — g8
2. Kpg5 — f6 Kpg8 — h7
3. Kpf6 — e6 Kph7 : h6
4. Kpe6 — d6 Kph6 — g6
5. Kpd6 — c6 Kpg6 — f7
6. Kpc6 — b6 Kpf7 — e7

Черный король попадает на d8, но не успевает занять поле c8, т. к.

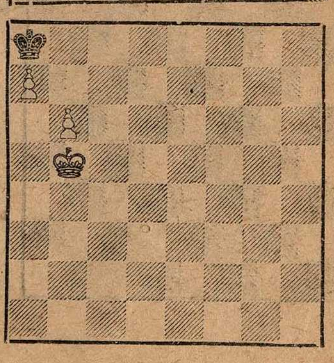
7. Kpb6 : a6 Kpe7 — d8
8. Kp a6 — b7! и пешка проходит в ферзи.



Черные спасаются следующим образом:

1. . . . h3 — h2+
2. Kpg1 — h1 h5 — h4
3. g6 — g7 Kpg3 — h3!
4. g7 — g8 Ф и черным пат.

Пат будет в том и случае, если белые делают ладью; при слоне и коне — ничья очевидна.

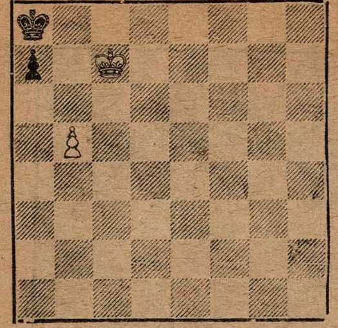


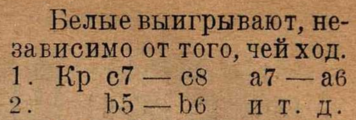
Белые выигрывают своевременным пожертвованием крайней пешки.

1. Kpb5 — c5 . . .

Если 1. Kp c6?, или Kp a6?, то пат.

1. . . . Kpa8 — b7
2. a7 — a8 Ф + Kpb7 : a8
3. Kpc5 — c6 Kpa8 — b8
4. b6 — b7 Kpb8 — a7
5. Kpc6 — c7 и выигр.

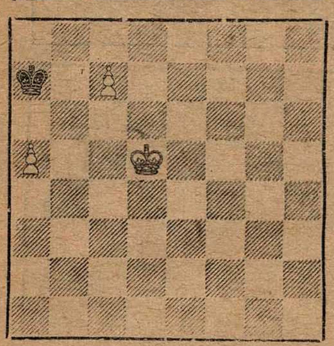




Белые выигрывают, независимо от того, чей ход.

1. Кр c7 — c8   a7 — a6
2.   b5 — b6   и т. д.

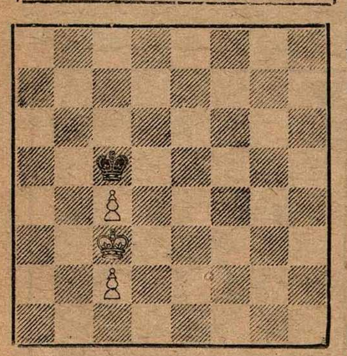
Если бы пешки стояли на a6 и b4, а короли на a7 и c7, то ничья. Напр., при ходе черных: 1 . . . Кр a8 2. Кр b6 a5! (если 2 . . . Кр b8, то 3. Кр : a6, и белые выигрывают, т. к. король на 2 поля впереди пешки) 3. Кр : a5 Кра7! (оппозиция). Ничья.



Черные при своем ходе делают ничью.

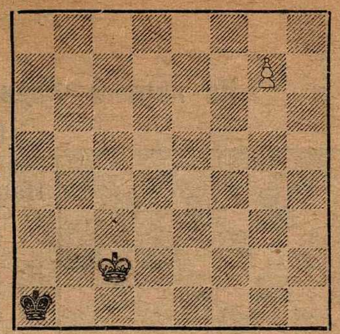
1. . . . . Кра7 — b7
2. Крd5 — d6 Крb7 — c8
3. Крd6 — c6

или 3. a5 — a6—пат.

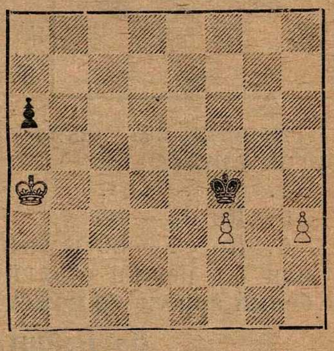


Здесь белые со сдвоенной пешкой выигрывают.

1. Крc3—b3 Крc5—c6
2. Крb3—b4 Крc6—b6
3. c4—c5+ Крb6—c6
4. Крb4—c4 Крc6 - c7
5. Крc4—b5 Крc7—b7
6. c5—c6+ Крb7—c8
7. Крb5—b6 Крc8—b8
8. c6—c7+ Крb8—c8
9. c2—c3! Крc8—d7
10. Крb6—b7 и выигр.



Белые [должны] быть осмотрительны и при своем ходе на g8 поставить не ферзя, а ладью, т. к. иначе черным пат.



Белые выигрывают ходом 1. h3—h4, после чего черные не смеют брать пешку f3, т. к. тогда пешка h пройдет в ферзи. Пешки f3 и h4 защищают друг друга, несмотря на то, что они изолированы.

При ходе черных, напр., 1 . . . Кр f5, последует 2. Кр a5.

1. h3 — h4 Крf4 — f5
2. Кра4 — a5 . . .

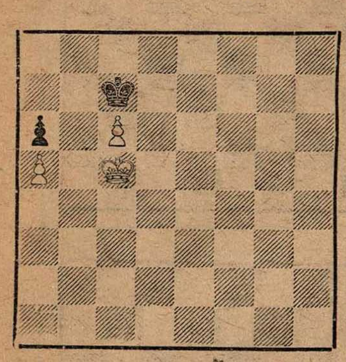
Белые завоевывают пешку a6 и затем приближаются королем к своим пешкам.

2. . . . Кр f5 — g6
3. f3 — f4 . . .

Это вынуждено, ибо грозило Кр h5! с выигрышем пешки h4.

3. . . . Кр g6 — h5
4. f4 — f5! и пешку h4 нельзя брать.

Из партии Фарни - Алапин



Белые выигрывают, независимо от того, чей ход. Напр. :

1. Крс5 — d5 Кр с7 —с8

Конечно, не 1. . . . Кр d8 или Кр b8 из-за 2. Крd6 !

2. Крd5 — с4 . . . .

Если теперь 2. Кр d6 ?, то Кр d8 !

2. . . . . Крс8 — d8

3. Крс4 — d4 Крd8 — с8

4. Крd4 — d5 . . . .

У черных нет больше белых полей, и они проигрывают.

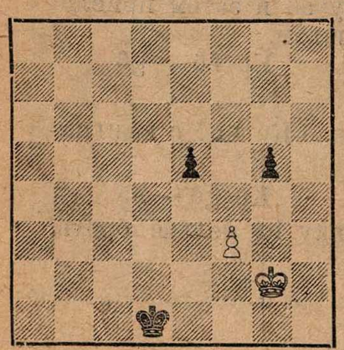
4. . . . Кр с8 — с7

5. Кр d5 — с5 Кр с7 — b8

6. Кр с5 — b6 и выигр.

Если бы пешки стояли на а7 и а6, то ничья, т. к. белый король не может продвигаться через b6.

По Нейштадлю



Белые с помощью оппозиции достигают ничьей.

1. Крg2 — h1 ! . . .

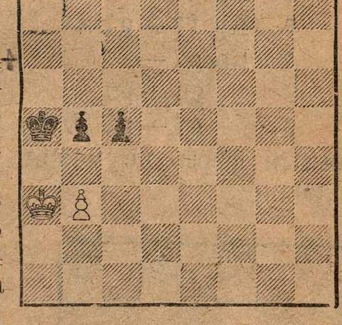
Дальняя оппозиция. В этом положении близкая оппозиция 1. Кр f1? проигрывает, т. к. маневрам белого короля мешает собственная пешка f3. Напр., 1. Кр f1? Кр d2 2. Кр f2 Кр d3 3. Кр f1 Кр е3 4. Крg2

Кр е2 5. Кр g3 Кр f1 (черные оттесняют белог короля от пешки) 6. Кр h3 Кр f2 7. Кр g4 Кр g2 8. Кр : g5 Кр : f3 и выигр.

1. . . . . Кр d1 — е2

Если черные захотят сделать себе проходную пешку и сыграют 1 . . . g4 (вместо 1 . . . Кр е2), то белые ответят 2. Кр g2, и после gf 3. Кр : f3 игра ничья.

2. Кр h1 — g2 Кр е2 — е3
3. Кр g2 — g3 Кр е3 — d4
4. Кр g3 — h2 Кр d4 — d3
5. Кр h2 — h3 — ничья.



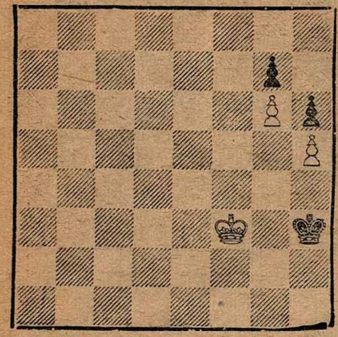
Белые при своем ходе делают ничью; при ходе черных проигрывают.
1. b3—b4 +! c5 : b4+
2. Кр а3 — b3 и отыгрывают пешку b4, после чего ничья.
1. . . . . Кра5 — b6
2. Кра3 — b2 Крb6 — с6
3. Крb2 — с3 Крс6 — d5
4. Крс3 — d3 b5 — b4

Этот выигрыш темпа дает черным оппозицию.

5. Кр d3 — с2 Кр d5 — е4
6. Кр с2 — d2 Кр е4 — d4
7. Кр d2 — с2 Кр d4 — е3
8. Кр с2 — с1 Кр е3 — d3
9. Кр с1 — b2 Кр d3 — d2
10. Кр b2 — b1 Кр d2 — с3
11. Кр b1 — а2 Кр с3 — с2
12. Кр а2 — а1 Кр с2 : b3

и черные выигр.

Белые могут сделать ничью, незарисимо от того, чей ход.



1. Крf3 — f4 Крh3 — h4
2. Крf4 — e5 . . . .

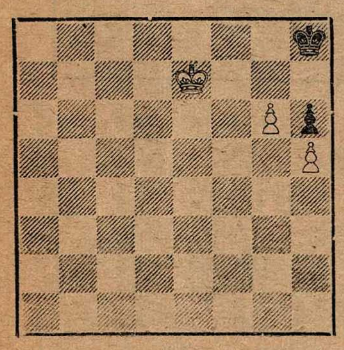
Если 2. Кр f5?, то Кр : h5 с оппозицией, и белые должны потерять еще и пешку g6.

2. . . . Крh4 : h5
3. Крe5 — f5! Крh5 — h4

Черный король вынужден отступить назад.

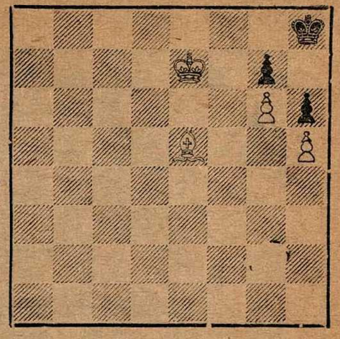
4. Крf5 — e6 Крh4 — g3!
5. Кр e6 — f7 h6 — h5
6. Кр f7 — g7 h5 — h4
7. Кр g7 — f7 h4 — h3
8. g6 — g7 h3 — h2
9. g7 — g8 Ф + Кр g3 — f2

и белый ферзь не может выиграть против этой пешки.



Белые не могут выиграть, несмотря на лишнюю пешку; безразлично, чей ход.

1. Крe7 — f6 Крh8 — g8
2. g6 — g7 Крg8 — h7
3. Кр f6 — f7 — пат.

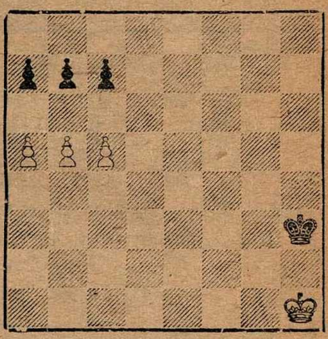


И здесь партия ничья, независимо от хода. Белый король не может стать на f7 из-за пата. Если же белые попытаются пожертвовать слона, то черные могут достигнуть ничьей следующим образом:

1. С e5—f6 Кр h8—g8! конечно, не 1... gf?, в виду 2. Кр f7! и выигр.

2. Кр e7—e6 g7 : f6

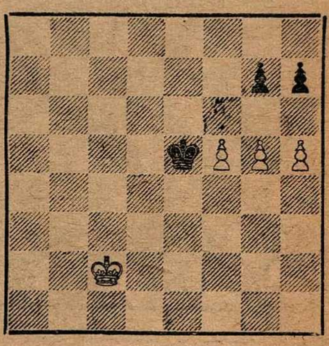
Плохо было бы 2... Кр h8 из-за 3. Кр f7! Теперь же после 2... gf, черные достигают ничьей, как в пред. диагр.



Белые при своем ходе выигрывают.

1. b5—b6! a7 : b6
2. c5—c6 b7 : c6
3. a5—a6 и т. д.

Если после 1. b6 черные ответят cb, то 2. a6.



Белые при своем ходе выигрывают.

1. f5—f6

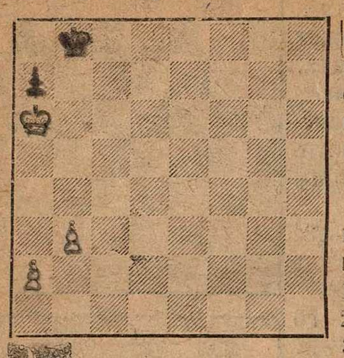
I.

1. . . . g7 : f6
2. g5—g6 h7 : g6
3. h5—h6 и выигрыв.

II.

1. . . . Кр e5—e6
2. f6 : g7 Кр e6—f7

3. h5 — h6 и белые выигрывают при помощи короля.



Белые выигрывают; чей ход—безразлично, т. к. одна из белых пешек стоит еще на своем первоначальном месте и поэтому всегда может выиграть темп.

1. a2 — a3 . . . .

При положении черного короля на a8 следовало бы играть 1. a4.

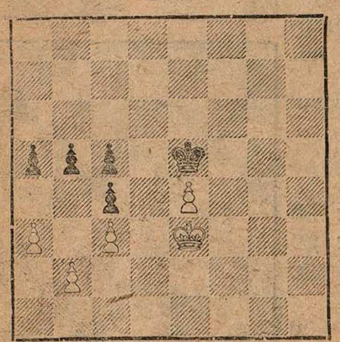
1. . . . . Крb8 — a8
2. a3 — a4 Крa8 — b8
3. a4 — a5 Крb8 — a8
4. b3 — b4 Кр a8 — b8
5. b4 — b5 Кр b8 — a8
6. b5 — b6 a7 : b6

Или 6 . . . Кр b8 7. b7 Кр c7 8. Кр : a7 и т. д.

7. a5 : b6 Кр a8 — b8

Если бы теперь король мог пойти на a8, то он имел бы оппозицию, и партия окончилась бы в ничью.

8. b6 — b7 Кр b8 — c7
9. Кр a6 — a7 и выигр.



Черные проигрывают; избавиться от сдвоенной пешки они не могут. Наприм.:

1. . . . . b5 — b4
2. Кр e3 — f3 . . . .

Конечно, не 2. cb (или 2. ab), после чего выигрывают черные.

2. . . . . a5 — a4
3. Кр f3 — e3 . . . .

Опять белым нельзя

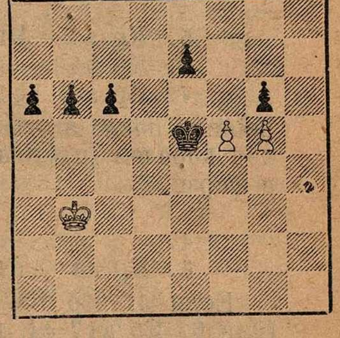
играть 3. ab, т. к. на это последует 3 . . . cb 4. cb c3 ! 5. bc a3, и черная пешка проходит в ферзи.

3. . . . b4 : a3
4. b2 : a3 . . .

Теперь черные исчерпали все свои ходы пешками и должны ходить королем.

4. . . . Кр e5 — e6
5. Кр e3 — f4 Кр e6 — f6
6. e4 — e5 + Кр f6 — e6
7. Кр f4 — e4 Кр e6 — e7
8. Кр e4 — d5 ! и выигрыв.

Необычный пешечный конец



Хотя белые в материальном отношении и значительно слабее, однако выигрывают, т. к. могут привести черного короля в состояние бездействия и своим королем завоевать черные пешки на ферзевом фланге.

В заключение мы имеем здесь и пример так наз. цугцванга*), т. к. черные проигрывают лишь потому, что вынуждены сделать ход.

1. f5 : g6 Кр e5 — e6

Вынуждено, ибо иначе белая пешка проходит в ферзи.

2. Кр b3 — b 4! . . .

---

*) Цугцванг — непереводимое немецкое слово, состоящее из двух слов: цуг, что означает ход и цванг — принуждение. (Примеч перев.).

Если бы король мог пойти сейчас на b3, т.-е. на то поле, на котором он стоит, выигрыш был бы еще легче, как мы увидим потом из продолжения.

2. . . . b6 — b5!

Если 2 . . . a5 +, то 3. Кр a4 c5 4. Кр b5 и выигр.

3. Кр b4 — b3 a6 — a5

Или 3 . . . c5 4. Кр c3.

4. Кр b3 — a3 . . .

Король должен подходить к тем пешкам, которые продвинуты дальше.

4. . . . a5 — a4 (см. АиБ)
5. Кр a3 — b4! c6 — c5 +
6. Кр b4 — a3 c5 — c4
7. Кр a3 — b4 и белые завоевывают все пешки; после этого черные вынуждены сделать ход королем (цугцванг), и белая пешка проходит в ферзи.

А.

4. . . . b5 — b4 +
5. Кр a3 — a4! . . .

Если 5. Кр b3, то после 5 . . . c5 6. Кр b2 (или 6. Кр a4? c4, и черные выигр.) a4 7. Кр a2 получается положение, аналогичное уже рассмотренному нами.

5. . . . c6 — c5
6. Кр a4 — b3 и выигр.

Б.

4. . . . c6 — c5
5. Кр a3 — b2! . . .

Это и есть то самое положение, в котором выигрыш достигается легче всего; в положении диаграммы оно получилось бы скорее, если бы белым не нужно было уходить королем с поля b3.

Теперь могут быть три варианта:

1.

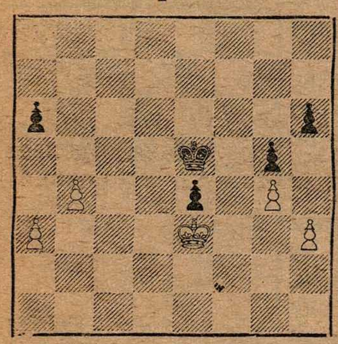
5. . . . b5 — b4
6. Кр b2 — b3 и выигр.

2.

5. . . . a5 — a4
6. Кр b2 — a3 c5 — c4
7. Кр a3 — b4 и выигр.

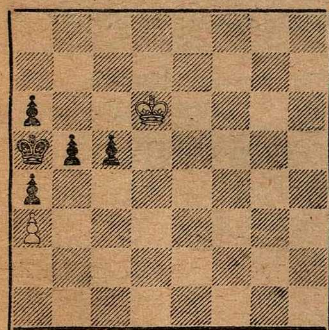
3.

5. . . . c5 — c4
6. Кр b2 — c3 a5 — a4
7. Кр c3 — b4 и выигр.



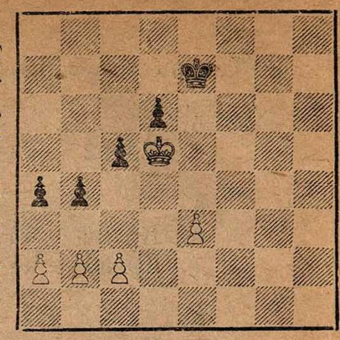
Благодаря тому, что белые могут образовать себе на ферзевом фланге отдаленную ферзевую пешку, они вынуждают черного короля итти на ферзевый фланг, чтобы задержать пешку. В это время белые ходами Кр: e4, Кр f6 и т. д. завоевывают пешки королевского фланга.

1. a3 — a4 Кре5 — d5
2. b4 — b5 a6 : b5
3. a4 : b5 Крd5 — c5
4. Кре3 : e4 и т. д.



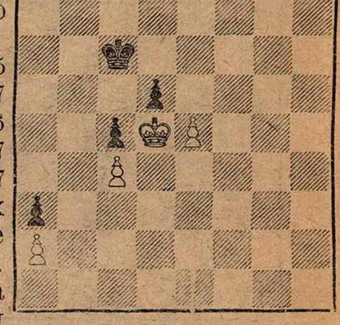
Белые при своем ходе выигрывают оригинальным образом:

1. Кр d6 : c5 b5 — b4
2. a3 : b4×



Белый король стоит лучше. Белые выигрывают сыграв сперва c4, а затем ходом e5 разрывая цепь черных пешек.

1. c2 — c4 b4 : c3
2. b2 : c3 a4 — a3
3. c3 — c4 Kpe7 — d7
4. e3 — e4 Kpd7 — c7
5. e4 — e5 ! . . .



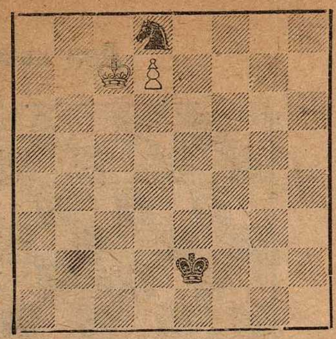
(Положение после 5-го хода белых.)

5. . . . d6 : e5
6. Kpd5 : e5 Kpc7 — b7
7. Kpe5 — d5 Kpb7 — b6
8. Kpd5 — d6 Kpb6 — b7
9. Kpd6 : c5 Kpb7 — c7

Будь теперь у белых лишь пешка c4, они не имели бы выигрыша, т. к. белый король стоит на одно поле перед своей пешкой без оппозиции; но белые завоевывают еще пешку a3.

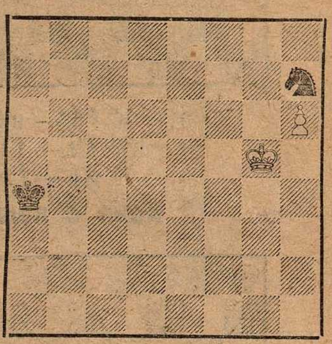
10. Kp c5 — b4 Kp c7 — c6
11. Kp b4 : a3 Kp c6 — c5
12. Kp a3 — b3 и легко выигр.

Конь против пешки



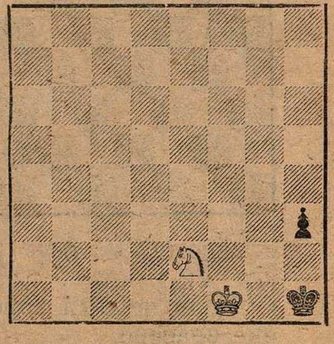
Конь задерживает пешку без помощи короля.
1. . . . . Крd8—e6+
2. Крс7—с8 Кре2—d3

Крайняя пешка была бы здесь сильнее. Напр., в положении белые Кр f6, h7, черные Кр h4, К h8 белые выигрывают.



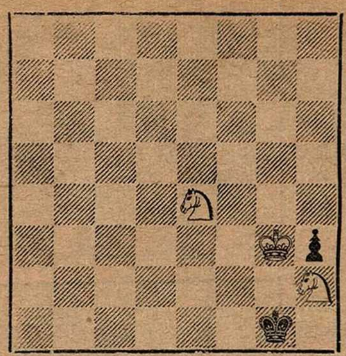
Крайнюю пешку на 6-ой линии конь может задержать один без помощи короля.
1. Крg5—g6 Крh7—f8+
2. Крg6—g7 Крf8—e6+
3. Крg7—f7 Крe6—g5+
4. Крf7—g6 Крg5—e6
5. h6—h7 Крe6—f8+
6. Крh7—g7 Крf8 : g7

Ничья



В редких случаях конь выигрывает против одной или нескольких пешек; напр., в приводимом положении (Стаммы).
1. Кe2—g3+ Крh1—h2
2. Кg3—f5 Крh2—h1
3. Крf1—f2 Крh1—h2
4. Кf5—e3 Крh2—h1
5. Кe3—f1 h3—h2
6. Кf1—g3×

Два коня против пешки



Здесь (положение Лойда) белые могут выиграть лишь благодаря тому, что у черных есть пешка.

Два коня против одного короля, как известно, выиграть не могут.

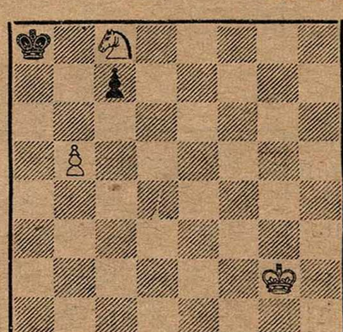
1. Ке4 — f6 Крg1 — h1
2. Крg3 – f2 . . .

Белые жертвуют коня для того, чтобы запереть черного короля в углу.

2. . . . Крh1 : h2

3. К f6 — g4 + Кр h2 — h1
4. Кр f2 — f1 h3 — h2
5. К g4 — f2 ×

Конь с пешками против пешек



Это положение показывает, как силен белый король, несмотря на свою отдаленность от поля сражения.

1. Кс8 — b6 + c7 : b6

Это лучше всего; если 1 . . . Кр b7, то 2. К с4 с6 3. b6 и выигр.

2. Крg2 — f3 . . .

Теперь белый король успевает завоевать пешку b6 и т. к. вместе с этим становится на 6-ую линию, то белые выигрывают.

2. . . . Кр а8 — b7

Если черный король поспеет на d6, то положение спасено.

3. Кр f3 — e4 Кр b7 — c7
4. Кр e4 — e5 ! . . .

Становясь в косую оппозицию черному королю; неправильно было бы 4. Кр d5 из-за Кр d7 !

4. . . . Кр c7 — d7
5. Кр e5 — d5 Кр d7 — c7
6. Кр d5 — e6 . . .

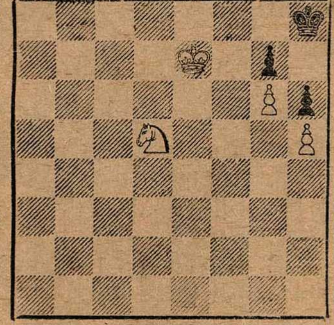
Переходя на 6-ую линию, белый король больше не нуждается в оппозиции.

6. . . . Кр c7 — c8
7. Кр e6 — d6 Кр c8 — b7

Оппозиция черным уже ничего не давала, т. к. белые все равно оттеснят их от пешки b6 и выиграют ее, а с ней и партию.

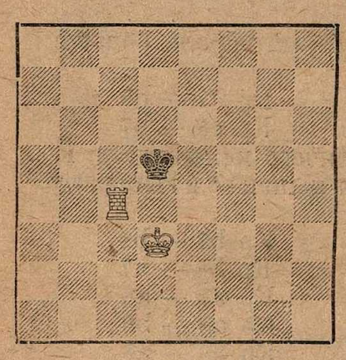
8. Кр d6 — d7 Кр b7 — b8
9. Кр d7 — c6 Кр b8 — a7
10. Кр c6 — c7 Кр a7 — a8
11. Кр c7 : b6 Кр a8 — b8
12. Кр b6 — a6 Кр b8 — a8
13. b5 — b6 Кр a8 — b8
14. b6 — b7 Кр b8 — c7
15. Кр a6 — a7 и выигр

В положении диаграммы выигрывает только ход 1. К b6 +! При других ходах у белых лишь ничья; напр., 1. К e7 Кр b7 2. К d5 c6 ! и ничья.



Белые выигрывают следующим путем :
1. К d5 — f6 ! g7 : f6
2. Кр e7 — f7 и выигр.

Ладья против одного короля



Мат достигается из любого положения приблизительно в 20 ходов. Белые король и ладья совместно должны оттеснить неприятельского короля к краю доски или, еще лучше, в угол.

1. Лс4—d4+ Крd5—e5

Король, конечно, старается остаться на середине доски, т. к. здесь мат невозможен.

2.	Кр d3 — e3	Кр e5 — f5
3.	Л d4 — e4	Кр f5 — f6
4.	Кр e3 — f4	. . .

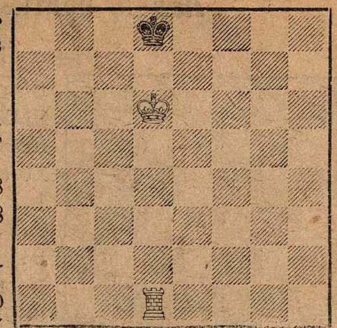
У черного короля отнимается все больше и больше полей.

4.	. . .	Кр f6 — g6
5.	Л e4 — e6+	Кр g6 — f7

Если 5. . . Кр h5?, то 6. Л a6 Кр h4 7. Л h6×

6.	Кр f4 — f5	Кр f7 — g7
7.	Л e6 — f6	Кр g7 — h7
8.	Л f6 — g6	Кр h7 — h8
9.	Кр f5 — f6	Кр h8 - h7
10.	Кр f6 — f7	Кр h7 - h8
11.	Л g6 — h6×	

Если 11. Л g7??, то пат.



Здесь белые могут дать мат в 3 хода, не сдвигая с места своего короля.

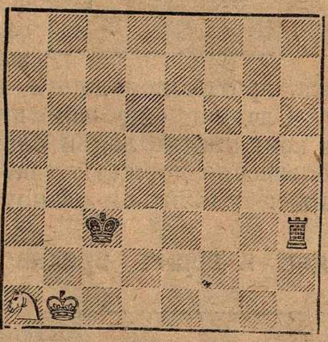
1. Л d1—d2 . . .

Или любой другой ход ладьей.

1. . . . . Крd8—c8
2. Лd2—b2! Крc8—p8
3. Лb2—b8×

Если на первом ходу черные играют Кр e8, то 2. Л f2! Кр d8 3. Л f8×

Ладья против коня



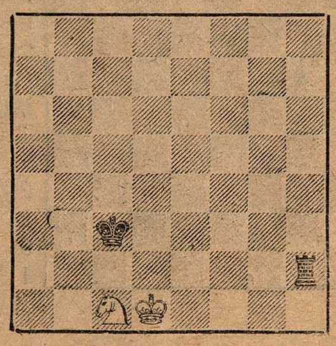
Здесь белые проигрывают (угловое положение для них плохо, краевые, как, напр., Кр d1, К e1, благоприятны).

1. Крb1—a2 . . .

Если 1. К c2, то Л h1+, выигрывая коня.

1. . . . . Лh3—h8
2. Крa2—b1 Лh8—h2

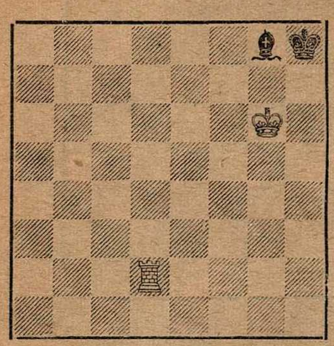
и черные выигрывают.



Черные при ходе белых выиграть не могут.

1. Кc1—e2+ Крc3—d3
2. Кe2—c1+ и ничья.

Ладья против слона

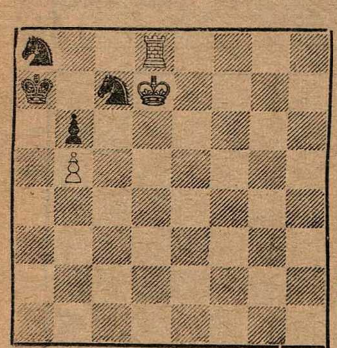


Здесь изображено наиболее выгодное для черных положение (понятно, необходимо, чтобы был ход черных).

1. . . . Сg8—h7+
2. Крg6—f6 Сh7—g8
3. Лd2—d8 Крh8—h7

и на следующем ходу черный король опять идет в угол. Следовательно, слабейшая сторона должна стремиться в угол цвета, противоположного цвету слона. Игра ничья. Следует еще заметить, что при игре слона или коня против ладьи слабейшая сторона может безбоязненно держаться на середине доски; нужно лишь не удаляться слоном или конем от короля.

Ладья и пешка против двух коней и пешки

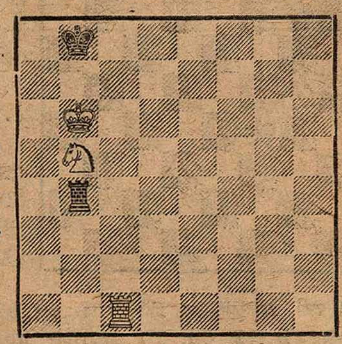


Положение, приведенное на этой диаграмме, получилось в одной легкой партии Ласкер—Капабланка. Белые начинают и выигрывают:

1. Лd8 : a8+ Кc7 : a8
   Если 1 . . . Кр b7, то
2. Л a7+!
2. Крd7 — c8 Кa8 — c7
3. Крc8 : c7 Крa7 — a8
4. Крc7 : b6 и выигр.

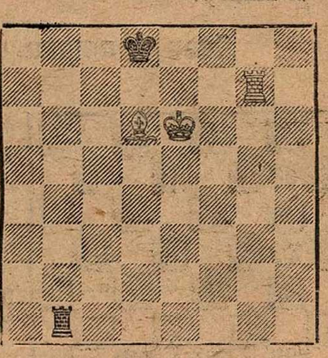
Ладья и конь против ладьи

Чентурини.



Во всех положениях, где конь связан и оба короля находятся на одной линии с конем, ига ничья.

Ладья и слон против ладьи



Черные при своем ходе делают ничью. (Следует заметить, что король слабейшей стороны никогда не должен стоять прямо против другого короля. Правильно становиться им на расстоянии „хода коня" от короля противника.)

1. . . . Крd8—c8!
2. Лg7—g8+ . . .

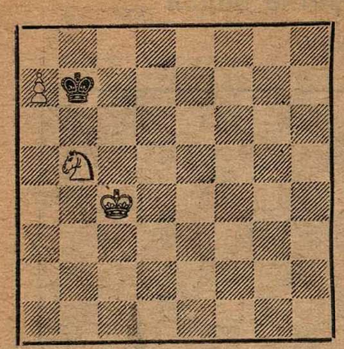
Если 2. Лc7+, то Крd8.

2. . . . Кр c8 — b7
3. Л g8 — b8 + Кр b7 — b6!

Конечно, не 3 . . . Кр a6?

4. Л b8 : b1 и черным пат.

Конь и пешка против короля

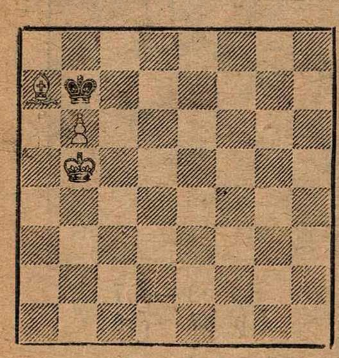


Игра ничья, т. к. белые не могут подойти королем, чтобы защитить пешку и освободить таким образом коня, из-за пата.
1. Крс4—с5 Крb7—а8
2. Крс5—b6 и черным пат.

Тоже самое получилось бы и при положении коня на с8 или с6, т. к. черный король всегда уходит на а8.

Если бы пешка стояла на а6, черный король на а7, конь на b4, а белый король на с5, то белые легко выиграли бы, т. к. нет патового положения, напр., 1. Кр с6 Кр b8 2. Кр b6 Кр а8 3. К d5 Кр b8 4. К с7 Кр с8 5. а7 и выигр.

Слон и пешка против короля

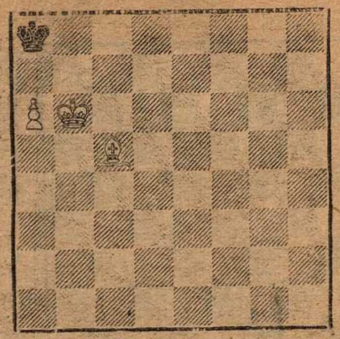


Белые не могут выиграть. Это одно из замечательнейших ничейных положений.
1. Крb5 — с5 Крb7 — а8

Теперь белый король не может приблизиться из-за пата.
2. Са7 — b8 . . . .

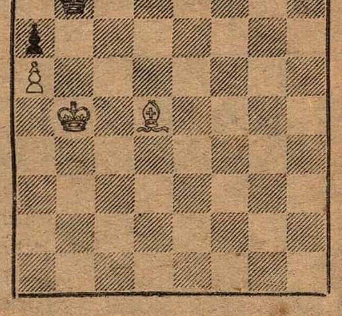
Жертва для того, чтобы изменить положение.
2. . . . Кра8 : b8
3. Крс5 — с6 Крb8 — с8

Черные имеют оппозицию и достигают поэтому ничьей.



И здесь белые не могут выиграть, т. к. слон не может оттеснить черного короля, благодаря тому, что он не того цвета, чем поле превращения пешки в ферзи (а8).

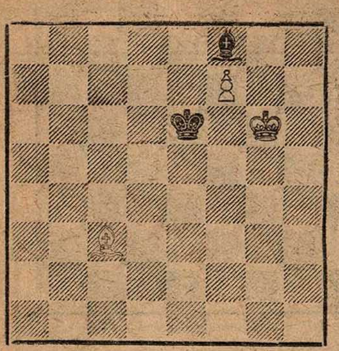
Слон и пешка против пешки



У белых только ничья, т. к. нельзя оттеснить черного короля от полей а8, b8 и с8. При положении белой пешки на а5 (вместо а6) белые выигрывают, т. к. через а6 король подходит к пешке а7 и завоевывает ее.

Мат в этом положении возможен лишь при неправильной игре черных 1. Крс6 Кра8? (ошибка! правильно Кр с8) 2. Кр с7 ×

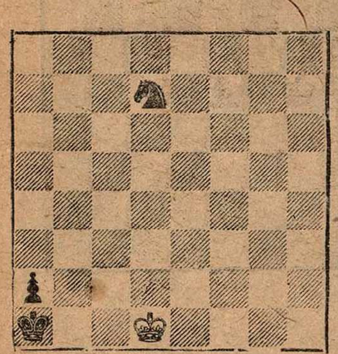
Слон и пешка против слона



Белые выигрывают, независимо от того, чей ход.

1. С c3—g7 С f8—b4
2. С g7—h6 . . .
   Давая место королю.
2. . . . С b4—c5
3. Крg6—g7 С c5—b4
   Ничего лучшего нет.
4. Крg7—g8 С b4—c5
   Если 4 . . . Крf6, то 5. С f8 С d2 6. С + g7 и 7. f8 Ф.
5. С h6—f8 С c5—e3
6. С f8 — b4 С e3 — h6
7. С b4 — d2! и выигр.

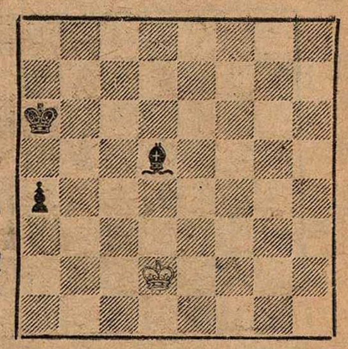
Конь и пешка против короля



При ходе белых ничья. Белые не должны выпускать черного короля из угла. Это достигается ходом 1. Крc2. Следует становиться всегда на поле того цвета, на котором стоит конь (если бы, напр., черный конь стоял на h8, то белым следовало играть 1. Крc1!). Так как конь никогда не может выиграть темпа (он с каждым ходом меняет цвет поля, на котором стоит), то игра ничья.

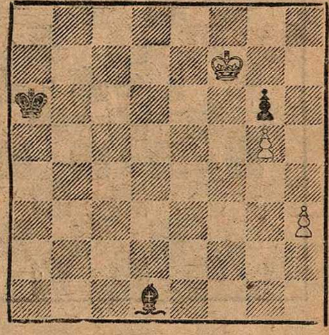
Слон и пешка против короля

Черные выигрывают при своем ходе.



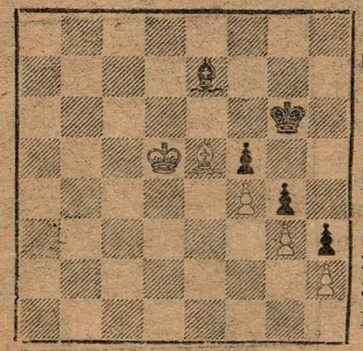
1. . . . . a4 — a3
2. Кр d2 — c2 . . . .
   Или 2. Кр c3 Кр a5
2. . . . . С d5 — a2!
3. Крc2 — c3 Краб — a5 и выигр.

Если бы черный король стоял не на a6, а на a7, то на 4-ом ходу белые сыграли бы Крc3—b4! и, выиграв пешку, сделали бы ничью.



Черные выигрывают ходом 1 . . . С h5. Нельзя защищать пешку g6 посредством С c2, т. к. тогда, после 2. Кр g7 3. Кр h6 4. h4 и 5. h5 белые, разменивая пешку g6, достигают ничьей.

Слон с пешками против слона с пешками



Здесь черные выигрывают ходом.

1. . . . . С e7 — h4 !

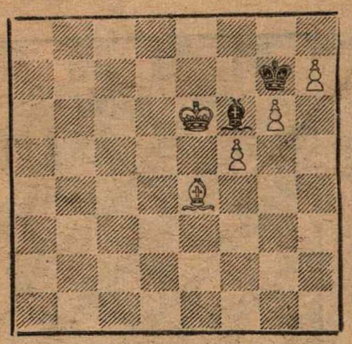
С угрозой взять важную пешку g3.

2. g3 : h4 . . . .

Если 2. С d4, то С:g3. 3. С g1 С : f4 и выигр.

2. . . . . g4 — g3

3. h2 : g3 h3 — h2 и выигр.



Черные при своем ходе могут сделать ничью.

1. . . . . Крg7—h8 !

2. g6—g7+ . . . .

Слона нельзя брать из-за пата.

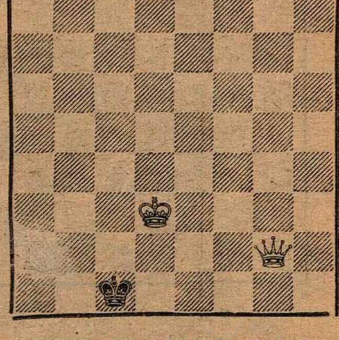
2. . . . . С f6 : g7 !

Если 2 . . . Кр : g7 ?, то 3. h8 Ф+ Кр : h8 4. Кр : f6 и выигр.

3. f5 — f6 С g7 : f6

4. Кр e6 : f6 пат.

Ферзь против короля

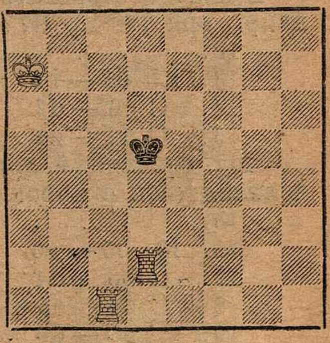


На диаграмме ферзь стоит так, что черный король может двигаться лишь по крайней линии. Подобное положение необходимо, чтобы дать мат. Белый король остается на 3-ей линии и отсюда помогает ферзю.

1. . . . . Крc1 — b1
2. Крd3—c3 Крb1 — a1
3. Фg2—b2×

Примером того, как не следует приближаться к неприятельскому королю, может служить следующее положение: белые Кр d4, Ф f3, черные Кр e1. Неопытные игроки обычно здесь играют либо Кр d3, либо Кр c3; и в том и другом случае черным пат.

Ладьи против короля



Двумя ладьями мат достигается очень легко.

1. . . . . Крd5 — e4

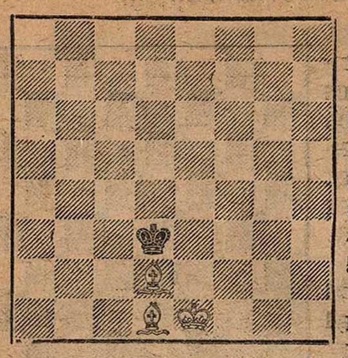
Приближаясь к белым ладьям.

2. Л c1—e1 + Кр e4—f3
3. Л e1—e8 . . . .

Ладьи слишком близко стоят к черному королю.

3. . . . . Крf3 — f4
4. Л d2—f2+ Крf4—g3
5. Л f2—f7 Крg3 - g4
6. Л e8—g8 + Крg4—h5
7. Л f7 — h7 ×

Два слона против короля



Мат достигается всегда. Слонами с помощью короля оттесняют неприятельского короля в один из углов.

1. Cd1 — b3 Kpd3 — d4
2. Kpe1 — e2 Kpd4 — e4
3. Cd2 — e3 Kpe4 — e5
4. Kpe2 — f3 Kpe5 — d6
5. Ce3 — d4 . . .

Белые теперь оттесняют противника на d8 и отрезают ему путь направо.

5.	. . .	Кр d6 — e7
6.	Кр f3 — e4	Кр e7 — d6
7.	С b3 — d5	Кр d6 — e7
8.	Кр e4 — e5	Кр e7 — e8
9.	Кр e5 — d6	Кр e8 — d8
10.	С d5 — c6	Кр d8 — c8
11.	С c4 — b6	Кр c8 — b8
12.	Кр d6 — c5	. . .

Нужно остерегаться пата, получающегося, напр., при 12. Кр d7?

12.	. . .	Кр b8 — c8
13.	Кр c5 — b5	Кр c8 — b8
14.	С c6 — d7	Кр b8 — b7
15.	С d7 — e6	. . .

Ход, сделанный для выигрыша темпа; черные должны уйти с хорошего поля b7.

15.	. . .	Кр b7 — b8
16.	Кр b5 — a6	Кр b8 — a8
17.	С b6 — d4	Кр a8 — b8
18.	С d4 — e5 +	Кр b8 — a8
19.	С e6 — d5 ×	

Конь и слон против короля

Мат достигается лишь на угловом поле цвета слона.

Неприятельский король оттесняется конем, слоном и королем на край доски, при чем конь отрезает поля цвета, противоположного цвету слона.

Преследуемому королю лучше всего находиться в том углу, где мат ему невозможен, как, напр., в диаграмме.

1.	С f3—d5	Крh8—h7
2.	К f4—g6	Крh7—h6
3.	С d5—g8	Крh6—h5
4.	К g6—e5	Крh5—h6 (или А)
5.	К e5—g4	Крh6—h5
6.	Крf6—f5	Крh5—h4
7.	Крf5—f4	Крh4—h5
8.	С g8—f7+	Крh5—h4
9.	К g4—e3	Крh4—h3
10.	С f7—d5	Крh3—h4
11.	С d5—f3	Крh4—h3
12.	К e3—g2	Крh3—h2
13.	Кр f4 — g4	Кр h2 — g1
14.	Кр g4 — g3	Кр g1 — f1
15.	С f3 — d1	Кр f1 — g1
16.	С d1 — e2	Кр g1 — h1
17.	К g2 — f4	Кр h1 — g1
18.	К f4 — h3+	Кр g1 — h1
19.	С e2 — f3 ×	

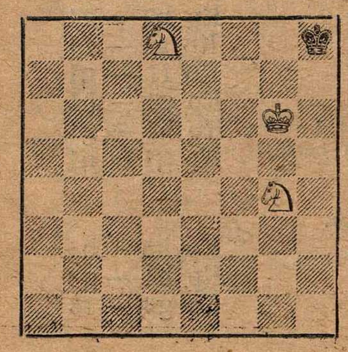
А.

4.	. . .	Кр h5 — h4
5.	Кр f6 — f5	Кр h4 — g3
6.	К e5 — g4	Кр g3 — f3

Король тщетно стремится попасть на а1.

7.	С g8 — c4	Кр f3 — g3
8.	С c4 — e2	Кр g3 — h4
9.	К g4 — f2	Кр h4 — g3
10.	К f2 — e4 +	Кр g3 — h4
11.	Кр f5 — f4	Кр h4 — h3
12.	Кр f4 — g5	Кр h3 — g2
13.	Кр g5 — g4	Кр g2 — h2
14.	С e2 — f1	Кр h2 — g1
15.	С f1 — h3	Кр g1 — h2
16.	Кр g4 — h4	Кр h2 — g1
17.	Кр h4 — g3	Кр g1 — h1
18.	С h3 — f1	Кр h1 — g1
19.	С f1 — e2	Кр g1 — h1
20.	К e4 — f2 +	Кр h1 — g1
21.	К f2 — h3 +	Кр g1 — h1
22.	С e2 — f3 ×	

Два коня против короля



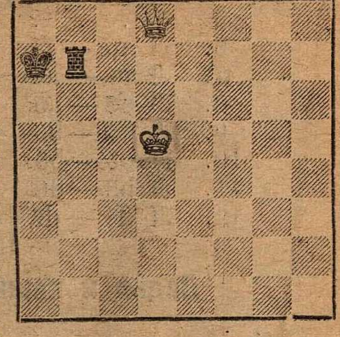
Два коня выиграть не могут. Выигрыш возможен лишь при ошибке противника.

1. Крg6 — h6 Крh8 — g8
2. Кg4 — f6 + Крg8 — f8 !

Ничья.

Если же черные вместо 2 . . . Кр f8 ! сыграют ошибочно 2 . . . Кр h8 ?, то белые дают мат 3. К f7 ×

Ферзь против ладьи



Белые должны выиграть. Для достижения выигрыша нужно оттеснить неприятельского короля на край доски и затем приблизиться к нему своим королем. На диаграмме это положение уже достигнуто. Теперь белые выигрывают ладью.

1. Крd5—c6 . . .

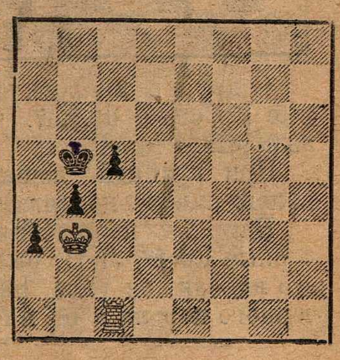
Этот ход принуждает ладью отойти от короля, после чего ферзь выигрывает ее шахами.

1.	. . .	Л b7 — b1
2.	Ф d8 — e7 +	Кр a7 — b8

Если 2. . . Кр a6 ?, то 3. Ф a3 ×

3.	Ф e7 — f8 +	Кр b8 — a7
4.	Ф f8 — f7 +	Кр a7 — b8
5.	Ф f7 — g8 +	Кр b8 — a7
6.	Ф g8 — a2 +!	и выигр.

Три пешки против ладьи



Черные могут сделать ничью. Черный король должен избегать крайних полей a5 и a4.

1. Лc1 — c2 Крb5 — b6
2. Крb3 — c4 Крb6 — c6
3. Лc2 — e2 Крc6 — c7
4. Лe2 — e5! . . .

Если 4. Кр:c5?, то b3!

4. . . . Крc7 — b6!

Черные лишь не должны допускать, чтобы пешка c5 бралась с шахом.

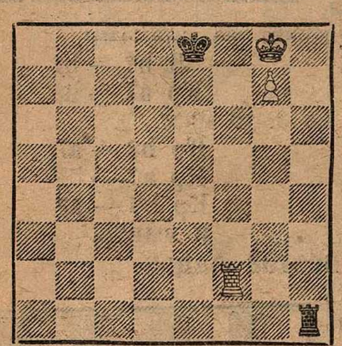
5. Л e5 — e6 +

Плохо было бы 5. Л : c5, из-за a2 6. Л b5 + и Кр a6 черные выигр.

5.	. . .	Кр b6 — b7
6.	Л e6 — f6	Кр b7 — c7
7.	Л f6 — a6	Кр c7 — b7
8.	Л a6 — a5	Кр b7 — b6
9.	Л a5 — b5 +	Кр b6 — a6
10.	Л b5 — b8	Кр a6 — a7
11.	Л b8 — d8	Кр a7 — b6
12.	Л d8 — d6 +	Кр b6 — b7

Ничья.

Ладья и пешка против ладьи



В этом, часто повторяющемся положении белые выигрывают.

1. Л f2—f4 Л h1—h2
2. Л f4—e4 + Кр e8—d7
3. Кр g8—f7 Л h2—f2 +
4. Кр f7—g6 Л f2—g2 +
5. Кр f6—g6 Л g2—f2 +

Если вместо этого черные сыграют 5 . . . Л g1, то последует 6. Л e5 !

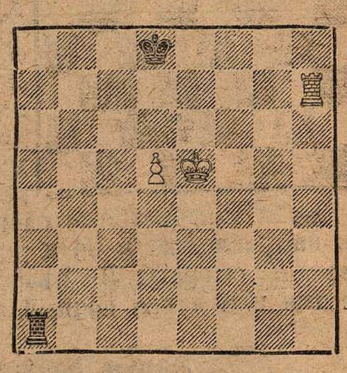
6. Кр f6 — g5 Л f2 — g2
7. Л e4 — g4 и выигр.

В других аналогичных положениях, напр., белые Кр e8, Л d2, e7, черные Кр c8, Л f1, способ выигрыша такой же.

При крайней пешке выигрыш в подобном положении не достигается.

Напр., в положении, белые Кр h8, Л g3, h7, черные Кр f8, Л f1, белые не могут вывести своего короля из угла h8, т. к. нельзя оттеснить черного короля с f8 и f7.

Достигается ли вообще выигрыш при ладье и пешке против ладьи, зависит от каждого данного положения и для практики можно провести лишь несколько примеров.



Здесь мы имеем, так называемое, критическое положение.

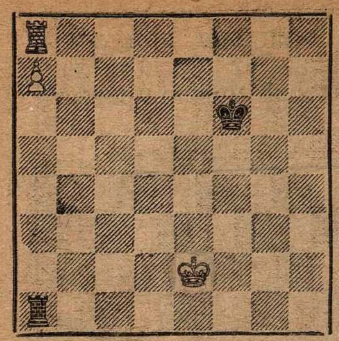
В этом положении должен быть ход черных, а именно, 1 . . . Л а6. Это единственно правильный ход, предотвращающий 2. Кр е6. Если черные сыграют 1 . . . Л е1 + (вместо 1 . . . Л а6), то после 3. Кр d6 Л е8 4. Л а7! белые выигрывают.

Нельзя и 1 . . . Л а5, из-за 2. Кр е6! (позиция короля на 6-ой линии гибельна для черных) Л а6 + 3. d6 Кр с8 4. Л h8 + Кр b7, и белые выигрывают.

Следовательно, правильный ход в положении диаграммы только

1.	. . .	Л а1 — а6
2.	d5 — d6	Л а6 — а1!
3.	Кр е5 — е6	Л а1 — е1 +

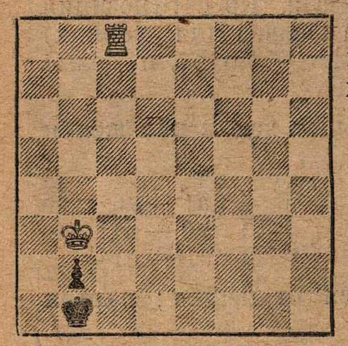
и белый король оттесняется от пешки; партия ничья.



В этом положении грозит Л f8+ и a8 Ф. Поэтому черные при своем ходе сыграют 1. . . Кр g7! Нельзя играть 1. . . Кр f7 или Кр e7 изза 2. Л h8! (с угрозой a8 Ф) Л : a7? 3. Л h7+и выигрывают ладью. При ходе 1. . . Кр g7 белые не имеют возможности сыграть Л h8 и игра ничья.

Если теперь белые своим королем направятся по направлению к b6 и достигнут этого поля, то черные сыграют Л b1+, оттесняя короля от пешки или давая вечный шах.

Ладья против пешки.



Белые выигрывают, независимо от того, чей ход.

I. Ход белых.

1. Лc8—c7!

Нельзя 1. Л c2? из-за Кр a1 2. Л : b2 — пат.

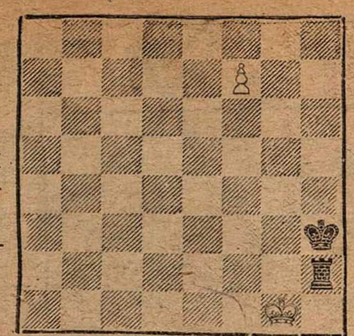
1. . . . Крb1—a1
2. Лc7 — a7+ Крa1—b1
3. Лa7 — a2 Крb1—c1
4. Л a2 : b2 и выигр.

II. Ход черных.

1. . . . . Кр b1 —a1
2. Л c8 — a8+ Кр a1 — b1

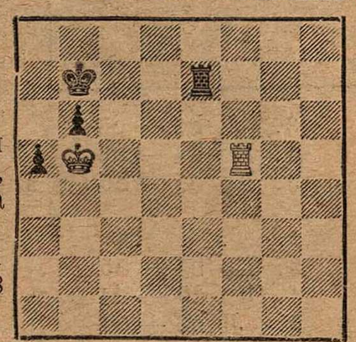
и дальше, как I.

Стамма

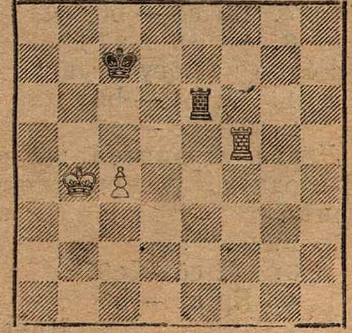


При ходе черных ничья
1. . . . . Л h2—g2+
2. Крg1—f1 Л g2—g4!
3. f7—f8Ф Л g4—f4+
4. Фf8 : f4 — пат.

Ладья против ладьи с пешками



Ничья. Белая ладья не покидает 5-ой линии, пока черная остается на 7-ой.
1. Лf5 — h5 Лe7—e1
2. Лh5 — h7+Крb7—b8
3. Крb5 : b6 и ничья.



Здесь также ничья.— Необходимо указать на весьма поучительную ошибку, возможную в данном положении.
1. Лf5—c5+ Лe6—c6?
Грубая ошибка! Правильно 1. . . Кр b7.
2. Крb4 — b5! . . . .
Вынуждает размен



ладей.
2. . . . . Л c6 : c5

3. Кр b5 : c5 и белые выигрывают, т. к. их король, находясь перед пешкой, имеет оппозицию.

Белые выигрывают; безразлично, чей ход.

1. Лb1 — b6! . . .

Чтобы не допустить черную ладью для защиты на 6-ую линию.

Теперь грозит Л c6 и Л c8.

1. . . . . Ле8—е5+
2. Кра5—b4! Ле5—е8 (или А)

Брать ладью, понятно, нельзя.

3. Л b6 — c6 Кр a7 — b8
4. Кр b4 — b5 ∽
5. Кр b5 — b6! и выигр.

А.

2. . . . Л е5 — е4+
3. Кр b4 — c5 Л е4 — е5+
4. Кр c5 — d4 Л е5 — е8
5. Л b6 — c6 Кр a8 — b8
6. Кр d4 — c5 Л е7 — d8
7. Кр c5 — b6 Л d8 — е8
8. a6 — a7 ×

Белые не могут выиграть прямым путем, напр.:

1. Л b1 — b5 Л е8 — d8
2. Л b5 — c5 . . . .

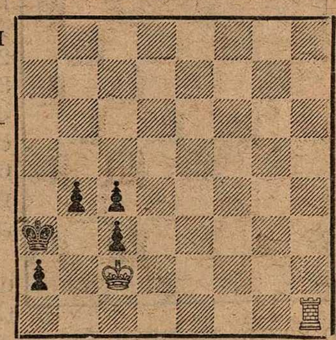
Ладья стремится на c8, как в предыдущей игре, однако у черных оказывается достаточная защита.

2. . . . . Л d8 — d6!
3. Л c5 — c8 Л d6 : a6+
4. Кр a5 — b5 Кр a7 : b7

Ничья.

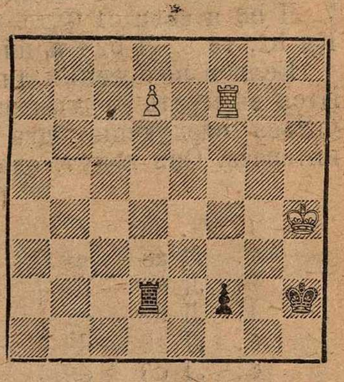
Ладья против пешек

Из партии **Фарни-Вегемунд**



Ничья. Черные сыграли
1. . . . . b4—b3+
2. Крс2 : с3 b3—b2
3. Л h1—h8 b2—b1 К+
4. Крс3 : с4 К b1—с3 !
5. Лh8—а8+ Кс3—а4
6. Крс4—b5 а2—а1 Ф
7. Ла8 : а4+ Кра3—b2
8. Ла4 : а1 Крb2 : а1

Ничья.



Черные, при своем ходе, выигрывают.

1. . . . . Лd2 — d4+
2. Крh4—h5 . . . .

Нельзя итти на линию g, т. к. после 2 . . . Кр g2 ладья не может оттеснить черного короля от пешки.

2. . . . . Крh2 — g3
3. Лf 7—g7+ . . . .

Лучше всего.

3. . . . . Крg3 — h3
4. Л g7 — f7 Л d4 — d5 +
5. Кр h5 — h6 Кр h3 — g3
6. Л f 7 — g7 + Кр g3 — h4
7. Л g7 — f 7 Л d5 — d6 +
8. Кр h6 — h7 Л d6 : d7 !
9. Л f 7 : d7 f 2 — f 1 Ф

и выигр.

Ладья против слона и пешки

Черные при своем ходе выигрывают.

1.		c3—c2
2.	Лa8—c8	Cd4—c3
3.	Лc8—d8+	Kpd2—e2!
4.	Лd8—e8+	Kpe2—f2!
5.	Лe8—f8+	Kpf2—g2!
6.	Лf8—g8+	Kpg2-h2!

и выигрывают, т. к. у белых нет больше шахов.

Если черные в конце сыграли бы 6. . . Кр h1 (вместо 6. . . Кр h2), то белые достигли бы ничьей следующим образом: 7. Л b8 и если c1 Ф,то 8. Л b1!, если же 7. . . Кр h2, то 8. Л b2 ! и ничья.

Если в положении диаграммы черные попытаются выиграть другим способом, то могут получиться следующие два варианта, не лишенные интереса. Они ведут, однако, лишь к ничьей.

I.

1.	. . .	c3 — c2
2.	Л a8 — c8	С d4 — c3
3.	Л c8 — d8+	Кр d2 — e3
4.	Л d8 — e8+	Кр e3 — d3
5.	Л e8 — d8+	Кр d3 — c4
6.	Л d8 — c8+	Кр c4 — b4
7.	Л c8 — b8+	Кр b4 — a5

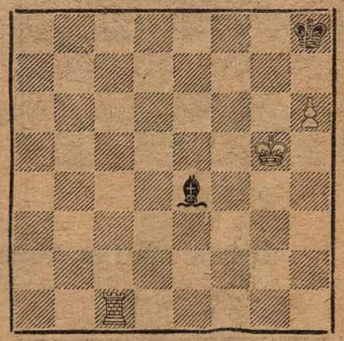
Король стремится приблизиться к ладье, чтобы избавиться от шахов.

8. Л b8 — b1 ! — ничья.

II.

1.	. . .	c3 — c2

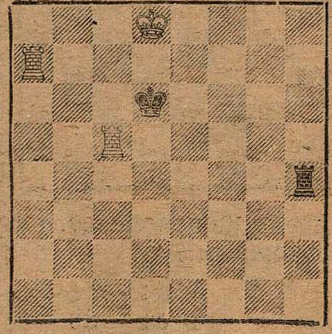
2.	Л a8 — c8	С d4 — c3
3.	Л c8 — d8+	Кр d2 — e3
4.	Л d8 — e8+	Кр e3 — d4
5.	Л e8 — d8+	Кр d4 — e5
6.	Л d8 — e8+	Кр e5 — d6
7.	Л e8 — e1 !	С c3 : e1
8.	Кр a2 — b2 — ничья.	



Здесь изображено типичное ничейное положение. Белый король не может попасть на h6 из-за своей же пешки, и на g6, из-за черного слона.

Есть положение, где ничья достигается даже при пешке h5.

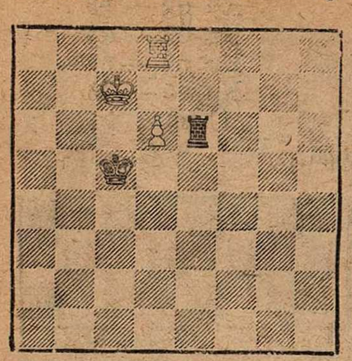
Стамма



Белые при своем ходе выигрывают, несмотря на то, что черные грозят с одной стороны матом на h8, а с другой нападают на ладью c5.

1.	Лc5—h5 !	Лh4 : h5
2.	Лa7—a6+	Крd6 e5
3.	Лa6—a5+	Кр ∽
4.	Лa5 : h5 и выигр.	

Здесь белые не могут выиграть, напр.,



I.

1. Лd8—a8 Лe6 : d6
2. Лa8—a5 + Крс5—b4

Ничья.

II.

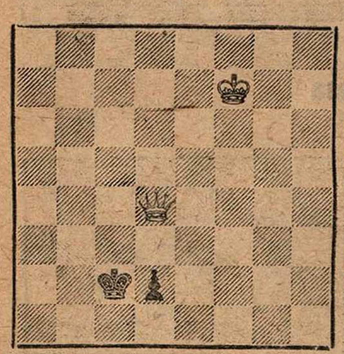
1. d6—d7 Лd6—c6 +
2. Крс7—b7 Лc6—b6 +
3. Крb7—a7 Крс5—c6
4. Л d8—c8 + ...

Или 4. Л h8 Л b7 + и 5. . . Л: d7

4. . . . . Крс6 : d7

Ничья.

Ферзь против пешки на 7-ой линии



Белые выигрывают, несмотря на отдаленное положение их короля. Они таким образом шахуют черного короля, что последний вынужден либо отдать пешку, либо стать перед ней. Этим моментом белые пользуются для приближения своего короля на одно поле; операция эта повторяется до тех пор, пока белый король не приблизится на столько, что становится возможным мат.

1. Ф d4 — c4 + Кр c2 — b2
2. Ф c4 — d3

Оттесняя короля на последний ряд, ибо грозит выигрыш пешки.

2. . . . Кр b2 — c1
3. Ф d3 — c3 + Кр c1 — d1

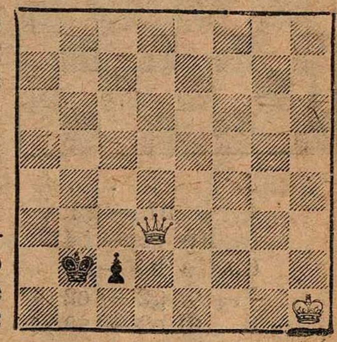
Белые добились своего; последний ход (кстати сказать, вынужденный, т. к. иначе гибнет пешка) дает белым возможность приблизить своего короля.

4. Кр f7 — e6 Кр d1 — e2

Выходя из плохого положения.

5. Ф c3 — e5 + Кр e2 — f2
6. Ф e5 — f4 + Кр f2 — e2
7. Ф f4 — e4 + Кр e2 — f2
8. Ф e4 — d3 Кр f2 — e1
9. Ф d3 — e3 + Кр e1 — d1
10. Кр e6 — e5 Кр d1 — c2
11. Ф e3 — e4 + Кр c2 — b2
12. Ф e4 — d3 + Кр b2 — c1
13. Ф d3 — c3 + Кр c1 — d1
14. Кр e5 — d4 Кр d1 — e2
15. Ф c3 — e3 + Кр e2 — d1
16. Кр d4 — c3 Кр d1 — c1
17. Ф e3 : d2 + и выигр.

Таким же образом достигается выигрыш и при пешке коня.

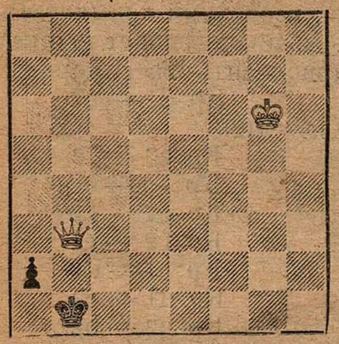


Пешка слона делает ничью.

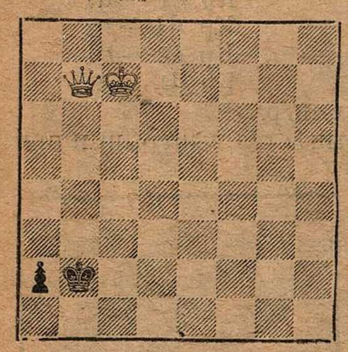
1. Фd3—b5 + Крb2—a2
2. Фb5—a4 + Крa2—b2
3. Фa4—b4 + Крb2—a2
4. Фb4—c3 Крa2—b1
5. Фc3—b3 + Крb1—a1!

Это положение отличается от предыдущего тем, что теперь белые не могут брать пешку c2

из-за пата. Белые не могут заставить черного короля стать на c1, и поэтому они лишены возможности приблизиться своим королем.



При ладейной пешке на 7-ом поле партия обычно ничья, как это видно из диаграммы. Здесь, правда, черный король, после шаха на b3 должен итти в угол, становясь перед своей пешкой, но король белых все же не может приблизиться, т. к. должен ходить ферзь, чтобы не было пата.



Выигрыш для белых возможен лишь при ошибке противника. Напр.:

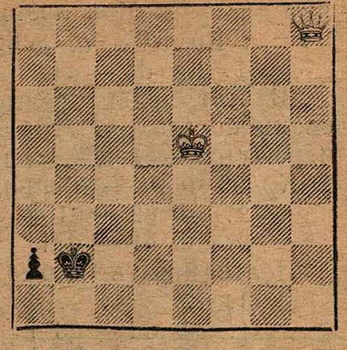
1. . . . . . Крb2—a1?

Ошибка. Правильно было бы итти на линию c.

2. Крc7—b6 Крa1—b2
3. Крb6—c5+ . . . .

Теперь белый король приблизился на 2 поля.

3. . . . . Кр b2 — c2
4. Ф b7 — g2 + Кр c2 — b1
5. Кр c5 — b4 a2 — a1Ф
6. Кр b4 — b3 Ф a1 — f6
7. Ф g2 — c2 + Кр b1 — a1
8. Ф c2 — a2 ×

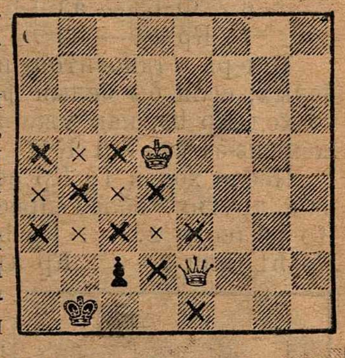


Белые здесь выигрывают.

1. Kpe5—e4 + Kpb2—b1
2. Ф h8—h1 + Kpb1—b2
3. Ф h1—h2 + Kpb2—b1
4. Kpe4—d3 . . . .

Белому королю удалось приблизиться на 2 поля.

4. . . . . a2—a1 Ф
5. Фh2—c2 ×



Часто выигрыш зависит от расстояния, отделяющего короля сильнейшей стороны от пешки. В положении диаграмм стр. 54, как мы выяснили, ничья. На приводимой диаграмме крестиками указаны поля, на которых должен находиться белый король для достижения выигрыша. Здесь это достигается следующим образом.

1. Кр d5 — c4 c2 — c1 Ф +
2. Кр c4 — b3! . . .

Важное поле! Король и ферзь черных стоят плохо; грозит мат в 2 хода. У черных нет защиты.

Надо, однако, остерегаться следующей ошибки: предположим, что белый король стоит на c4. Тогда нельзя играть 1. Кр b3 из-за c2 — c1 К +! После же 1. Кр c3! белые выигрывают, как показано выше.

Еще один пример! После хода 1. Кр c4 (положение диаграммы) черные вместо 1 . . . c1Ф+ играют 1 . . . Кр a1, т. к. пешку брать нельзя из-за пата.

1. Кр d5 — c4 Кр b1 — a1!

В этот момент белые не могут приблизиться своим королем, т. к. при ходе 2. Кр b3 черные играют c2 — c1 К+, а на 2. Кр c3 следует c1Ф+ 3. Кр b3 Ф b1+ и ничья. Поэтому белые играют

2. Ф e2 — e1+ Кр a1 — a2
3. Ф e1 — d2! . . .

Нельзя играть 3. Кр c3 из-за c1 Ф+ 4. Ф:c1—пат.

3. . . . . Кр a2 — b2
4. Ф d2 — c3+ Кр b2 — b1
5. Ф c3 — b3+ Кр b1 — a1
6. Ф b3 — a3+! Кр a1 — b1
7. Кр c4 — b3 c2 — c1 Ф

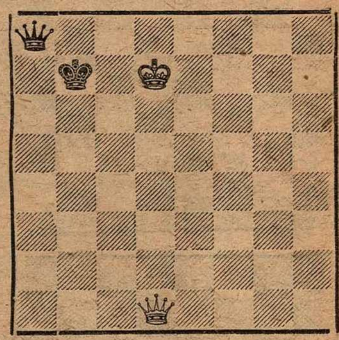
Теперь становится понятной цель маневров белых; если бы белый ферзь стоял сейчас на e2, то ход Кр b3, как уже выше показано, невозможен из-за c2 — c1 К× 8. Ф a3 — a2×

После ходов 1. Кр c4 Кр a1 выиграть можно еще другим, более простым способом: 2. Ф d2 Кр b2 (если 2. . . Кр b1, то 3. Кр b3!) 3. Кр b4 Кр b1 (или 3. . . Кр a1 4. Ф c1+!) 4. Кр b3 c1Ф 5. Ф a2×

Здесь показан пример, как нередко превращение пешки не в ферзя, а в более слабую фигуру, может спасти партию. При ходе 1. e7 — e8 Ф? белые получают мат 1. . . Ф g7×

Играя же 1. e8 К+! они достигают ничьей, т. к. выигрывают черного ферзя (срав. пред. диагр.).

Ферзь против ферзя



Белые при своем ходе выигрывают. Положение диаграммы показывает, что в некоторых краевых положениях ферзь может выиграть против ферзя.

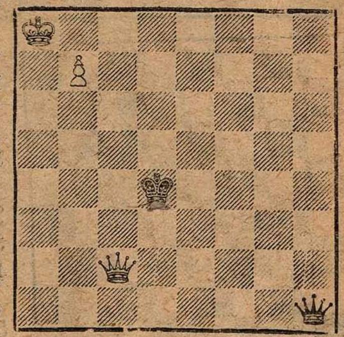
1. Ф d1—b3 + Крb7—a6
2. Ф b3—a4 + Крa6—b7
3. Ф 4a—b4 + Крb7—a7
4. Крd7—c7 ! . . .

Грозя матом Ф a5 ×

4. . . . . Ф a8—c6 +
5. Кр c7 : c6 и выигр.

Если 5. Ф : c6, то пат.

Ферзь против ферзя и пешки

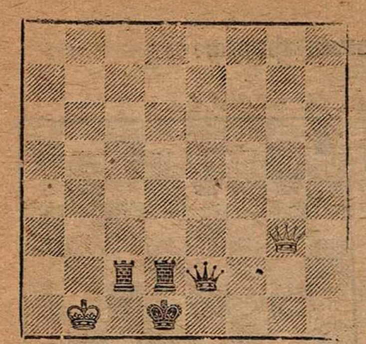


Белые при своем ходе выигрывают.

1. Крa8—a7 Фh1—a1 +

Выигрыш достигается благодаря тому, что у черных нет связывающего белую пешку хода 1. . . Ф h7.

2. Крa7 — b6 и выигр., т. к. у черных нет больше шаха, а следующим ходом белые делают второго ферзя.



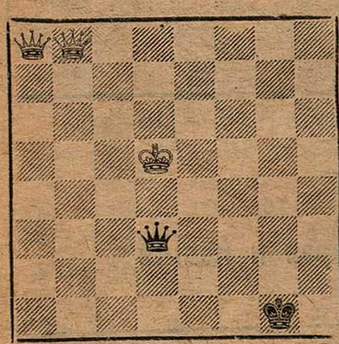
Ферзь против ферзя и двух ладей

Белые делают ничью, давая вечный шах.

1. Фg3—g1+ Фe2—e1
2. Фg1—g4+ Лd2—e2
3. Фg4—d4+ Лc2—d2

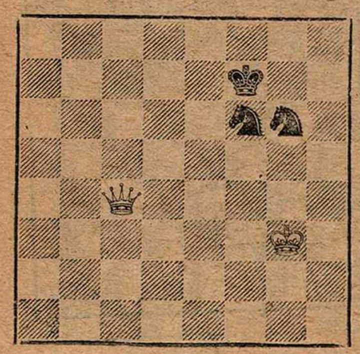
Или 3... Фd2 4. Фg1+

4. Фd4—a4+ и т. д.



Ферзь против двух ферзей

Здесь, благодаря невыгодному положению белых ферзей, черные достигают ничьей вечным шахом. Следует лишь выискивать такие шахи, чтобы белые не могли заслониться одним из ферзей.



Ферзь против двух коней

Типичное ничейное положение.

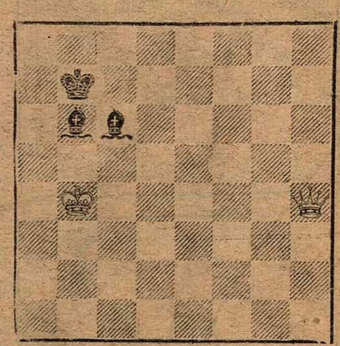
1. . . . . Крf7—f8
2. Ф c4—e6 Крf8—g7
3. Крg3—f3 Кf6—h7
4. Крf3—g4 Кh7—f8

Лучше всего!

5. Ф e6—d6 Крg7—f7
6. Фd6—d5+ Крf7—g7

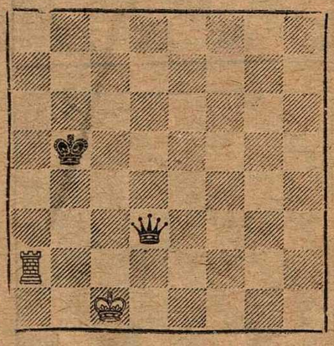
7. Кр g4 — g5? К f8 — h7
и выигрывают на следующем ходу ферзя.

Ферзь против двух слонов



Два слона делают ничью, препятствуя приближению белого короля.

Ферзь против ладьи

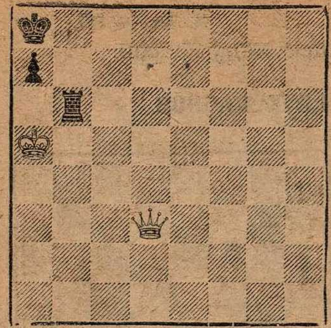


Как правило, ферзь против ладьи выигрывает. Здесь показано исключение. В этом редком положении белые при своем ходе делают ничью.

1. Лa2—b2 + Крb5—c4
2. Лb2—c2 + Крc4—b3
   Если 2 . . . Кр d4, то
3. Л d2 !
3. Лc2—b2 + Крb3—c3
   Если 3 . . . Кр a3, то
4. Л a2 + Кр : a2—пат.
4. Л b2 — b3 + ! Кр c3 : b3
пат.



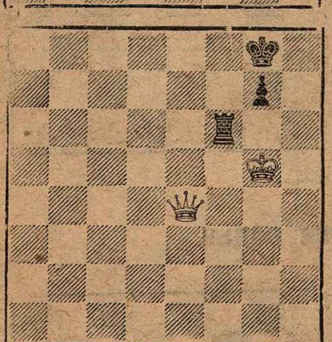
Ферзь против ладьи и пешки



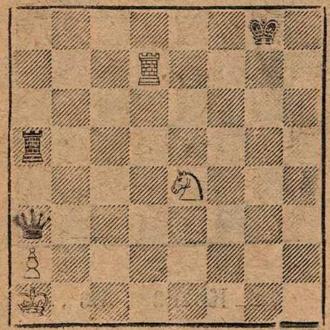
Белые выигрывают, независимо от того, чей ход.

1. Ф d3—d7 Кра8—b8
2. Ф d7—e7 Крb8—a8
3. Ф e7—c7! Лb6—b7
4. Ф c7—c8+ Лb7—b8
5. Ф c8—c6+ Лb8—b7
6. Кра5—a6 и выигр.

В подобных положениях, когда пешка стоит на своем первоначальном месте, проигрывает лишь ладейная пешка; другие пешки делают ничью, как это видно из следующей диаграммы.



Ничья, т. к. белый король не может проникнуть через 6-ую линию.



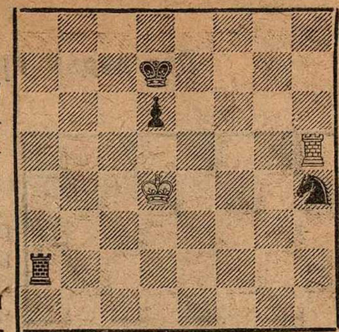
Белые дают вечный шах.

1. К e4—f6+ Крg8—f8

Если 1... Кр h8, то

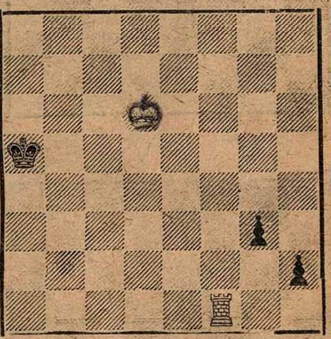
2. Л h7×

2. Кf6—h7+ Крf8—e8
3. Кh7—f6+ и т. д.



Белые делают ничью!

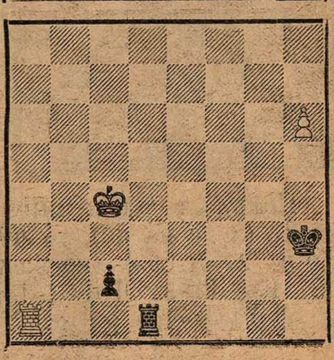
1. Лh5 : h4   Ла2—а4+
2. Крd4—d5   Ла4 : h4
пат.



В этом положении ладья может сделать ничью против 2 далеко продвинутых пешек.

1. Крd6—с5!   Кра5—а4
2. Крс5—с4   Кра4—а3
3. Крс4—с3   Кра3—а4

Плохо было бы 3 . . . Кр а2, из-за 4. Л h1 и нельзя играть g2, т. к. последует 5. Л : h2; а если 4 . . . Кр а3, то 5. Л а1×. Благодаря тому, что черным все время приходится ходить королем, чтобы уйти из-под угрозы мата — игра ничья.



Белые при своем ходе достигают ничьей.

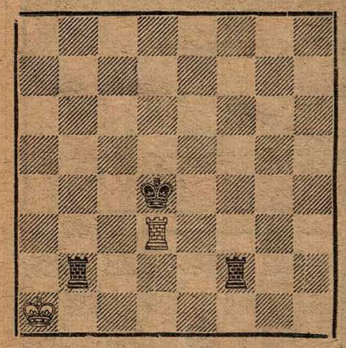
1. Ла1—с1!   Лd1—d6

Если 1 . . . Л : с1, то 2. h7 и 3. h8 Ф+

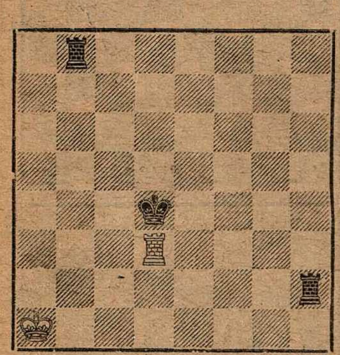
2. h6—h7   Лd6—h6
3. Лс1 : с2   Лh6 : h7

Ничья.

Две ладьи против одной



Черные не могут выиграть, если белые все время будут давать шах ладьей и притом так, чтобы ладья не могла быть взята ладьей противника, а только королем.



Здесь черные могут выиграть следующим образом:

1. . . . . Крd4—e5
2. Лd3—d5+ Крe5—f6
3. Лd5—f5+ Крf6—g7
4. Лf5—g5+ Крg7—h8!

и выигр., т. к. на любой шах ладью берет черная ладья и пата нет. Король должен стремиться образовать со своими ладьями угол.

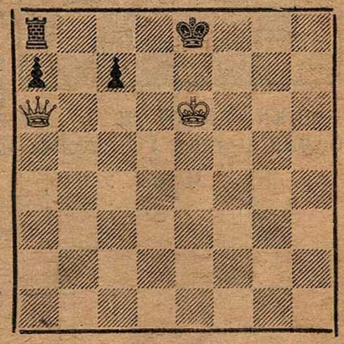
Если бы в положении диагр. белая ладья стояла на d5 (а не на d3), то черные играли бы 1. . . Кр e3 2. Л e5+ (не желая допустить короля на h8) Кр d2 3. Л d5+! Кр e1 4. Л d1+ Кр f2 5. Л f1+ Кр g3 6. Л f3+ Кр g4 7. Л f4+

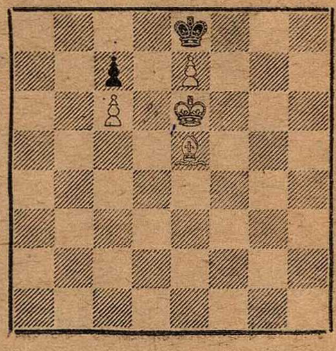
Кр g5 8. Л g4+ Кр h7 9. Л g6+ Кр h7 10. Л g7+ Кр h8 и выигр.

В заключение три шутки!

По Лойду

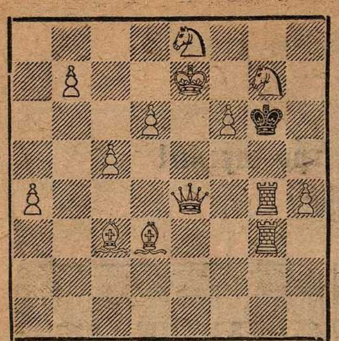
Белые выигрывают в два хода: 1. Ф a1 с намерением на любой ход черных дать мат ферзем на h8. Черные отвечают 0—0—0, против чего белые протестуют, говоря, и совершенно справедливо, что рокировка невозможна по законам игры. Как доказать утверждение белых?





Белые дают мат в 4 хода, но непременно слоном; это условие задачи, ибо ладьей или ферзем мат дается в три хода.

1. С e5—d6 c7 : d6
2. c6—c7 d6—d5
3. c7—c8С d5—d4
4. Сc8—d7 ×



В этом положении черные сдались. Случайно подошедший третий игрок заявляет, что положение, с точки зрения правила игры, невозможное. Ему предлагают пари. Он принимает и проигрывает. Положение оказалось возможным.

Для доказательства нам нужно вернуться на 2 хода назад. У черных были пешки на e4 и f7, белый ферзь стоял на e3, белая пешка f6 стояла на g5. Ходы были:

1.	Ф e3 : e4+	f7—f5
2.	g5 : f6+	Черные сдались.

Цена 50 к.

ИЗДАТЕЛЬСТВО
ВЫСШЕГО СОВЕТА ФИЗИЧЕСКОЙ КУЛЬТУРЫ.
Москва, Столешников, 8, тел. 5-28-71.

